LOKI | MOH: ARIBORNE | LAIR | BLUE DRAGON | MOTOGP 07 | SKATE

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,99лв. | БРОЙ 33 | СЕПТЕМВРИ – ОКТОМВРИ 2007
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ

BIOSHOCK

Games Convention

ИЛИ КАК СЕ РАЗХОДИХМЕ ДО ГЕРМАНИЯ ЗА ДА ПОИГРАЕМ STARCRAFT II

всичко най-интересно от

BlizzCon & QuakeCon

John Woo Presents

STRANGLEHOLD

MEDIEVAL II:

Total War Kingdoms

FALLOUT 3 | BLACKSITE: AREA 51 | WORLD IN CONFLICT

ISSN 1312-5362

9 771312 536006 >

PC
MAGAZINE
BULGARIA
9 www.pcmagbg.net
септември 2007

ТЕСТ НА МНОГОФУНКЦИОНАЛНИ УСТРОЙСТВА

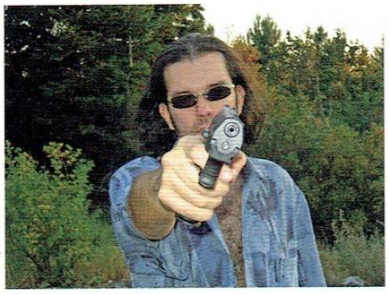
- Ново PC според вашите нужди
- Безплатна и безопасна Wi-Fi-връзка
- 11 начина да търсим без Google

На диска: Quake 4 1.4.2 Multiplayer Demo, Sauerbraten, BitDefender 10 Free Edition, K-Lite Codec Pack 3.35 Full, RealOne Player 11 Beta, FlashGet 1.9.2 1028

НОВ ЖИВОТ ЗА СТАРОТО PC!

15 НАЧИНА ДА ПРЕВЪРНЕТЕ СТАРИЯ КОМПЮТЪР ВЪВ ВАШ НОВ НАЙ-ДОБЪР ПРИЯТЕЛ

- Стартирайте Linux
- Създайте рутер
- Разпределени изчисления
- Конвертирайте плочите си в MP3 и още...



"В месеца, когато основната тема в игралния свят е свързана с АДАМ и ЕВА, аз – явявайки се за удобство Змията в малката ни медийна притча – би следвало да ти подам ябълката на познанието с изкусителна усмивка."

В месеца, когато основната тема в игралния свят е свързана с АДАМ и ЕВА, аз – явявайки се за удобство Змията в малката ни медийна притча – би следвало да ти подам ябълката на познанието с изкусителна усмивка. Дарявайки те с новия брой на Gamers' Workshop. С нашите думи, с нашите мисли, с едно елегантно, но доста императивно послание, притаило се още на под-фонемно ниво, дразнещо сетивата ти подобно на куче, уловило ултразвуков писък. С нашата учтива заповед "Would You Kindly" (игралите **Bioshock** ще схванат, а останалите *така или иначе ще изиграят* **Bioshock**, просто защото един вид така трябва). Заповед, караща нашите мисли да се настанят нагло при твоите мисли, да пуснат някаква силна музика, да налеят питиета и – на последвалото парти – подло да се смесят с твоите мисли, карайки те да забравиш кое си бил *ти* и кое сме добавили *ние*. А най-лошото, приятелю, е че тази учтива заповед не е закодирана в думите ни от самозабравили се учени, потърсили начин да манипулират хорските съзнания посредством едно гейм издание. Тази учтива заповед ще си я дадеш лично; лично ще поканиш мислите ни на разюзданото парти в собствената си глава; лично ще се освободиш от мъничка частица от свободната си воля. Защото – примерно – ние сме най-големите пичове в българското медийно пространство (неоспорим факт, нали знаеш) и ти вярваш в оценките, рецензиите и прогнозите ни, понеже познаваме в детайли индустрията, играем като обезумели и имаме талантът да ти изложим ясно и разбираемо това, което имаме да ти кажем. Без да използваме междуметия, да ръкомахаме безпомощно и да пръскаме слюнки, докато ти преразказваме как "той ра-та-та-та-та! с автомата и оня другия фиууух! избегна куршумите и после "бууум!" натъпка в гъза на първия граната". Или пък защото досега мненията ни – нашите и твоето – са съвпадали в толкова висок процент от случаите, че по презумпция приемаш, че сме прави. Или просто защото сме куул в цялата си натрапчива позьорщина и мислейки като нас би следвало и ти да станеш куул.

От мен просто се очаква да бъда Змията, която да ти даде ябълката на *нашето* познание, нали? Ами всъщност не, да го еба и в библейския сюжет. Защото, приятелю, в епохата на масовата и *убедително* звучаща (дез)информация, в епохата на новата ни любима паразитна думичка "хайп" (ако си се чудил – идва от hyperbole, между другото) да имаш собствено мнение е едва ли не перверзно. Да смяташ **Bioshock** или **World of Warcraft**, или **God of War**, или **Starcraft** за надценени заглавия, извоювали си място на върха не благодарение на някакви свои лични качества, а изкачени до там от боготворящите ги тълпи. При това боготворящи ги не защото ги харесват чак толкова много, а просто защото подобни масови феномени следва да се боготворят. Понеже големите светила им пишат десятки. Понеже всичките ти приятели ги намират за *яки*. С което пожарът на хайпа – запален професионално от добре насочена рекламна кампания – лумва в сухата слама на безлични съзнания, за да изгори много *собствени* мисли.

Не ме разбирай погрешно. Аз не намирам **World of Warcraft**, **God of War** или **StarCraft** за надценени заглавия (при все че те подразних, използвайки иконите в подобно изречение, нали?). Напротив дори. И **Bioshock** не смятам за чак толкова надценен при все *различното* ми мнение, което ще прочетеш по-навътре в броя. Аз имам проблем не с играта **Bioshock** (великолепен атмосферен шуутър с ролеви елементи), а с рожбата на хайпа **Bioshock** (превърнат от медиите в новия гейм-месия). Имам проблем с машината на хайпа *като цяло*, набелязваща си, вадеща на преден план и позлатяваща набедени за звездни игри, подобно на MTV империята, създаваща от вчерашни пикльовци поп-икони. Имам проблем с това, че напоследък е модерно да нямаш свободна воля, защото някой ти казва какво да харесаш. Имам проблем с рекламните кампании на подобни със-сигурност-ще-станат-хитове, които не просто повдигат лекичко булото на изненадата, за да подразнят любопитството ни, ами оставят виртуалните си камери да се докоснат до всеки къс оригиналност, за да могат да монтират по-спойлърски трейлъри и от онази ключова рецензия за **Шесто чувство** във вестник **Труд** отпреди години, озаглавена "*Мъртъв психиатър помага на малко момче*". С което съсичат от раз – примерно – онази титанична откриваща сцена в **Bioshock** със самолетната катастрофа, защото всеки знае какво ще последва и накъде ще го отведе дигиталният му път. В този ред на мисли – шапки долу и палци горе за *Bungie* и приятно параноичната им засекретеност на повечето неща свързано с **Halo 3**. Нищо, че й **хейло**-франчайзът е една от онези икони на хайпа, които просто нямаш право да не харесваш, ако си геймър, разбираш ли.

Ние искаме да бъдем изненадвани.

Искаме сами да избираме любимците си.

Искаме да не се чувстваме като крачещи към кладата вещери просто защото харесваме нещо, набедено за боклук или смятаме за боклук нещо, което ни намекват, че трябва да харесваме.

Искаме никой да не забравя факта, че всяка силна емоция е *строго индивидуална* и фактът, че някой не се кефи на **Legacy of Kain** не го прави автоматично идиот; просто нищо в сагата за Носгот не е успяло да го докосне.

Искаме да знаеш, че всяко шибано мнение на този свят е субективно – независимо дали идва от нас, IGN, Питър Молиньо, Трент Резнър или папата.

Искаме да не вярваме в новината, че *EA* са наложили *ембарго* върху всички рецензии, даващи на новия **Madden** оценка по-ниска от *9*. Принуждавайки по-критичните изданията да *забавят* публикациите си с *минимум две седмици*. Но се налага да повярваме, просто защото си говорим за съвсем реален факт.

Искаме да бъдеш свободен в избора си.

Сега те оставям с броя и едно от най-трудните неща на този свят. Да си изградиш свое, *съвършено лично*, мнение.

-Snake

Кодът Ви за
www.Games.BG

DG7K-G1R8-W35X-9MPH

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание

Enter

6 Новини

9 Календар

10 igrata@games.bg

11 Око да пипне

12 Писма

14 Games Convention

19 BlizzCon

22 QuakeCon

Превюта

25 Fallout 3

28 BlackSite: Area 51

30 World in Conflict

Features

32 Cosplay

34 БГ гейм индустрията 3

36 Диагноза - Achievement Hunter

39 Aniventure 2007

40 BioShock

46 John Woo Presents Stranglehold

Highlights

Reviews

49 Obscure II

50 Blue Dragon

52 MoH: Airborne

54 Loki

56 SMT: Persona 3

58 Medieval II: TWK

59 Stuntman Ignition

60 Skate

61 Heroes of Mana

62 Guild Wars: EotN

63 Civilization IV: BtS

64 MotoGP 07

65 Lair

66 The Sims 2: Bon Voyage / A.I.M. 2

67 Blazing Angels II: SWoWWII / Final Armada

Stuff

68 Versus

70 Профил - Irrational

72 N00bzor

76 Кино

78 Аниме

81 Книги

82 Комикс

Играя: Stranglehold, BioShock, Loki, NFS: Most Wanted
Гледам: в средиземноморска посока, че е крайно време за малко отпуска маамудеа
Слушам: Dropkick Murphys, Kultur Shock, The Pogues, Great Big Sea, Gogol Boredello, Flogging Molly
Чета: Песента на Кали

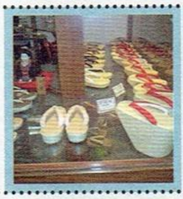
Търся си плазмиди за: оцеляване в условията на ирландски пънк и много уиски; ма оцеляване в подобни условия, да ти кажа, няма, така че заеби плазмидите и сипи по още едно

snake@games.bg

Играя: BioShock, Stranglehold, Stuntman: Ignition
Гледам: основно B-movie-та и нео-хоръри, предимно с азиатски привкус
Слушам: нещо което няма да споменавам да не ми падне реномето, но всеки се сеща...
Чета: стари броеве на GW и Master Games

Търся си плазмиди за: безплатно ънлокване на ачийвмънти с КПД поне 30gs/час

doomy@games.bg



Играя: Persona 3, Blue Dragon, DoA4
Гледам: American Ninja 1-5
Слушам: Public Enemy (13 albums)
Чета: Jeet Kune Do

Търся си плазмиди за: бастисване на водолази.

killah@games.bg

Играя: World of Warcraft
Гледам: WSOP07, High Stakes Poker 4, разни сериали и разни негърски спортове
Слушам: Chambao, Zeppelin, The Who, Janis Joplin, CCR, изобщо главно класики
Чета: книги за покер и вестници

Търся си плазмиди за: отслабване, в KFC... не ги намирам...

wolf@games.bg

Играя: BioShock, Medal of Honor Airborne, Lair, Skate Mame, Wii Sports, Loki, Titan Quest: Immortal Throne
Гледам: търсейки провидение
Слушам: качествени за личната ми особа неща.
Чета: все още хиперионствам. И да, искам филм по бестселъра на Дан Симънс.

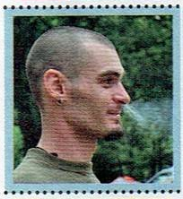
Търся си плазмиди за: хъм, за създаване на изкуствено море в двора ми

koralsky@games.bg

Играя: Heroes of Mana, Zelda (Wii), Jak and Daxter, Manhunt 2 Beta, Persona 3
Гледам: Час пик 3, футболни и баксетболни първенства.
Слушам: Моцарт, Металика, MTV бози, Сашо Роман и Топ 10 на вечните български песни.
Чета: "Адаптирана Физическа Активност", "Парфюмът", Пратчет, "Бизнес Уик",конкуренцията (под лупа).

Търся си плазмиди за: оцеляване в българската реалност, а тя ми сипва още водка. От тая скъпата.

detonator@games.bg



Играя: Bioshock, Moto GP '07, PGR 2 & 3
Гледам: The IT Crowd, Formula 1, Chain Reaction и New World Disorder
Слушам: Drum n Bass и Trip Hop
Чета: Добри Поличби. Отново

Търся си плазмиди за: повече време.

mrak@games.bg

Играя: Bioshock, Lost Magic
Гледам: Hairspray, Ju-On, Hairspray, Ergo Proxy, The Grudge, Hairspray
Слушам: Hairspray OST
Чета: Stardust на Нийл Геймън, Хронолитите, Песента на Кали, Star Wars книжки

Търся си плазмиди за: Широкоекранен.

roland@games.bg

Играя: Bioshock, Loki, Enclave, Immortal Throne
Гледам: Дневна стража (як!), Час Пик 3 (трагедия!), The Simpsons (смях!), Equilibrium HD-DVD (omg!)
Слушам: Morphine, Bioshock OST, Dropkick Murphys, SVETLIO&THE LEGENDS
Чета: Хари Бахура&The Deathly Hallows, Ray Bradbury - The Golden Apples of The Sun

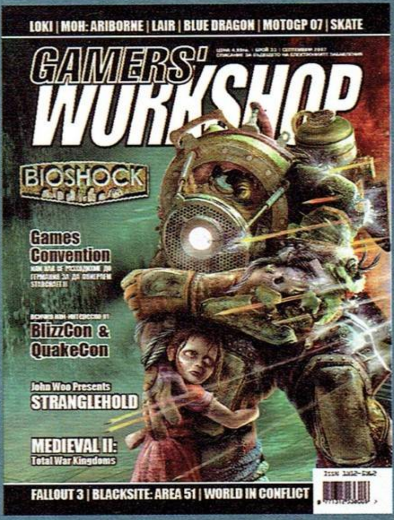
Търся си плазмиди за: неустоим чар, кинти, здраве, срещу мързел (особено важен!) и още 2-3 подребни неща.

shraik@games.bg

Играя: SMT: Persona 3, Final Armada, WE 10, VF 5, KoF XI
Гледам: Dark City, Transformers, Delicatessen, Bullet in the Head, We're Going to Eat You, Fantastic 4, Disturbia, 28 Weeks Later, Live Free or Die Hard, A Scene at the Sea, Tokyo Raiders, Full Metal Alchemist и US Open разбира се
Слушам: NOFX, Ignite Toy Dolls, Pennywise, Placebo, Dropkick Murphys, Flogging Molly, DJ Krust, Grooverider
Чета: безумните ни спортни вестници на плажа

Търся си плазмиди за: оцеляване в условията на ирландски пънк и много уиски, щото съм сигурен, че оцеляване има, просто са нужни подходящите добавки в коктейлите! Макс, на теб разчитаме!

jeru@games.bg


LOKI | MOH: ARIBORNE | LAIR | BLUE DRAGON | MOTOGP 07 | SKATE
GAMERS' WORKSHOP
BIOSHOCK
Games Convention
BlizzCon & QuakeCon
John Woo Presents STRANGLEHOLD
MEDIEVAL II: Total War Kingdoms
FALLOUT 3 | BLACKSITE: AREA 51 | WORLD IN CONFLICT

Брой 33 Септември 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**
Диляна Динева - **Dee Dee**

Отдел "Реклама"

02/944 99 98
02/944 98 98

Марина Савова
директор реклама
+359 898 439 909
marina.savova@mail.bg

Ангелина Бонечева
+359 886 460 563
linachka@abv.bg

Веселин Велев
+359 898 633 337
vesselin.velev@gmail.com

Global
films

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камбер Хасан - **Detonator**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърският елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http:://www.games.bg

печат
Алианс Принт

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Silent Hill 5

Последният брой на списание *Electronic Gaming Monthly* вдигна малко булото около следващата игра в поредицата **Silent Hill**. Историята в петата част ще проследи съдбата на военния ветеран Алекс Шепърд, който се възстановява в болница от почти фатално нараняване. Докато се излежава там, той има видение за своя брат Джош, който е в беда. Още невъзстановен напълно, Алекс се отправя към родния си град Шепърдс Глен в щата Ню Ингланд. Там намира майка си в състояние на кома, брат му и баща му са безследно изчезнали, а целият град е обвит в познатата от предишните игри бяла мъгла, която ни е скъсала бая нерви в миналото.

Още две интересни подробности, до които успяхме да се докопаме: Havok-енджинът е използван за пресъздаване на физиката в играта; блъскането във всевъзможни столове, маси, бюра, или ходенето по шумни повърхности автоматично ще алармира врага за твоето присъствие. Почти сме убедени, че ще видим и ефекта на доминото – буташ стола в масата, който събаря лампата, зад която (ЕСТЕСТВЕНО) се намира така важният скрит ключ. Такива ми ти работи. Продължаваме да дебнем стръвно за всякакви нови подробности около **SH5**.

Crysis

Crytek обещаха най-сетне да видим демо на дългоочаквания им и обгърнат от хайп **Crysis** на 25 септември. В него клетите PC-геймъри, дали луди пари за **DX10**-карта за **Bioshock**, само за да открият, че почти няма разлика с DX9-версията, трябва най-сетне да усетят истинската мощ на **DirectX 10**. Демото ще включва първото ниво от играта, озаглавено "Contact". Това обаче не е всичко, твърдят немците от *Crytek* и мистериозно засукват тиролски мустак. Авторите обявиха, че в демото ще станем свидетели и на една наистина "огромна" изненада. По-реалните варианти са тя да е свързана с геймплея или историята, но не изключваме и обявяването на версия за *PLAYSTATION 3*. Първо защото още преди време *Crytek* разкриха, че търсят *PS3*-програмист, и второ – защото наскоро биг-босът Керват Йерли заяви, че компанията наистина ще прави игри за черната перла. Според авторът на тази рубрика обаче огромната новина ще се състои в това, че демото изобщо ще тръгне.

HAZE - PS3 ЕКСКЛУЗИВ!

Първо беше обявена като мултиплатформено заглавие, но сега се оказва, че **Haze** ще бъде още един (не малък) коз в ръцете на *Sony* в очертаващата се люта крос-платформена война между трите големи конзоли. *Gamespot* първи съобщиха, че в момента *Ubisoft* разработват играта единствено за *PS3*, което означава, че *Xbox 360* и *PC* версиите някак са се изпарили в нищото, при положение че на *E3* бяха официално потвърдени. Логиката показва, че авторите от *Free Radical* са получили крайно добър стимул, за да стигнат до подобно решение. Защото мултиплатформените игри не само са далеч по-доходоносни, но и *Free Radical* вече имат сериозен опит в разработването на такива (**Time Splitters 2** и **Second Sight**). Имаме и друго обяснение. **Haze** излиза през ноември, а по това време на сцената ще има вече други две големи имена – **Call of Duty 4** и разбира се **Halo 3**. В такъв случай *PS3*-ексклузивността вероятно ще спаси **Haze** от забвение.

Ако си забравил за какво иде реч, историкът в мен напира: Поемаш ролята на Шейн Карпентър (от англ. "дърводелец"), наемник към военната групировка Mantle. Впоследствие разбираш, че субстанцията Nectar (от боровинки), която дарява войниците със суперсили, всъщност е средство за контролиране на съзнанието им, и решаваш да се присъединиш към Бунтовниците. Обявен е кооперативен режим и мултиплей за 24 души, като ще са налични доста разнообразни режими за игра.

ЕУФОРИЯ

NaturalMotion е името на компанията, която стои зад най-новата технология за анимация, добиваща все по-голяма популярност – **Euphoria**. Чудесията има вече и сериозна подкрепа зад гърба си, тъй-като ще бъде внедрена не къде да е, ами в очаквани хитове като **Grand Theft Auto IV** и **Star Wars: The Force Unleashed**.

Техническите демота, които пичовете показаха, също изглеждат доста впечатляващо. Последната информация около компанията е, че **Euphoria** ще направи дебют и в собствена игра на *NaturalMotion*, озаглавена **Backbraker**. Доста удачно име за заглавие с тонове американски футбол в него. Ранните клипчета към **Backbreaker** разкриват изключително впечатляващи анимации на нежните фигури на бизоните, с които ще играеш, и страхотни сблъсъци по терените. Ако вземат да направят и един хокей, цена няма да имат, че да му вкарам на доому някой зверски бодичек, какъвто в реалността ще е невъзможен, предвид снажната му осанка.

Ето на този линк можеш да прегледаш малко надъхващи технически демонстрации:

http://www.naturalmotion.com/downloads.htm

ТОРИ-ТЕ В АКЦИЯ

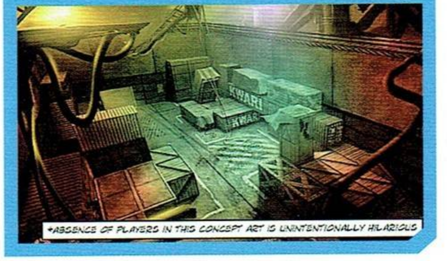
Консервативната партия в Обединеното кралство може да се захване с това да "ограничи" (да се чете направо като "забрани") разпространението на видеоигри с насилие в тях, като част от по-мащабна стратегия за борба с детската престъпност. Егати. Като че ли малко ги тормозят насилствените игри във Великобритания (**Manhunt 2** засега си остава все така забранена за продажба на най-големия европейски пазар), та сега и това. Лидерът на тори-те Дейвид Камерън обвини премиера Гордън Браун в едностранчива борба с детската престъпност. Планът на консерваторите обаче е доста по-широкообхватен: "Той включва и видеоигрите и подобните на тях средства за забавление, които ни карат да се замисляме какъв е контекстът, в който младежите днес растат", заяви Камерън. Целият екип на **GW** изръмжава недоволно по този повод.

Дни след тази информация обаче самият премиер Гордън Браун заяви, че се обявява "За" сериозна дискусия и преглед на по-виолентните и с неприлично съдържание игри, но изрично посочи, че е против цензурата и единствената му цел е подобни заглавия да не попадат в ръцете на деца. С това изказване и след като изтегли британският контингент от замъка на Саддам Хюсеин в Басра (като така натри носа на мистър Буш), Браун започна да ни става все по-симпатичен.

KWARI - ЕБАТИ!

Kwari е онлайн шутър, който съвсем небрежно може да обърне всичките ни представи надолу с главата. И няма да го направи с умопомрачителна графика, феноменален геймплей или левъл-дизайн, а благодарение на уникалната идея да печелиш пари в реално време, докато играеш! Няма майтап. Разпространителят със същото име твърди, че играта ще бъде свободна за сваляне от Интернет, но вместо да разчита на разни месечни абонаменти, **Kwari** ще притежава единствен по рода си free-to-play/pay-to-play модел. Сиреч свободен си да играеш, но трябва да си плащаш, докато играеш, и то в реално време. С парите си купуваш муниции и се впускаш в битка с разни алчни люде по света. Колкото повече рундове печелиш, толкова повече кинти натрупваш, а ако си мега-схванат или просто тъп и се хвърляш безпричинно от върховете на разни сгради например, ще губиш пари. Правят се и залози в началото на всеки рунд. Оттам идват и големите кинти (ще има и разни джакпоти). Те обаче ще зависят от уменията на играчите (ще има специална статистика). Например много по-добрите и съответно много по-богатите нърдове няма да могат да се бият с най-неопитните и по този начин да печелят лесно кеш. Всеки фраг, всяко самоубийство, всеки спечелен или загубен рунд, се отразяват мигновено на състоянието на сметката ти. "Парите ще променят всичко", заявява Еди Грил, основател на компанията и автор на **Kwari**. Прав е, дано само не променят нещата в негативна посока. Нещо хич не сме ентусиазирани от идеята, въпреки че е крайно време и ние да направим малко кинти. Иначе играта ще е бърз сай-фай шутър тип **Unreal Tournament** с интересни оръжия, левъл-дизайн и най-различни модове.

Айде, хиено, вече тече регистрация за бетата. Бягай да се записваш: **www.kwari.com/beta/signup.php**


*ABSENCE OF PLAYERS IN THIS CONCEPT ART IS UNINTENTIONALLY HILARIOUS

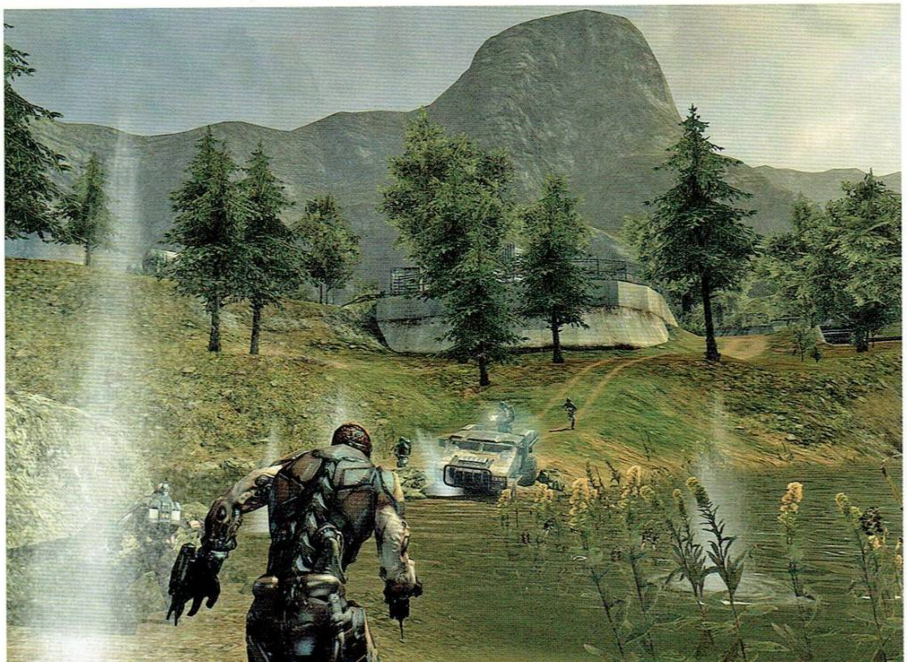
DirectX 10 Vista-only – Голяма грешка!

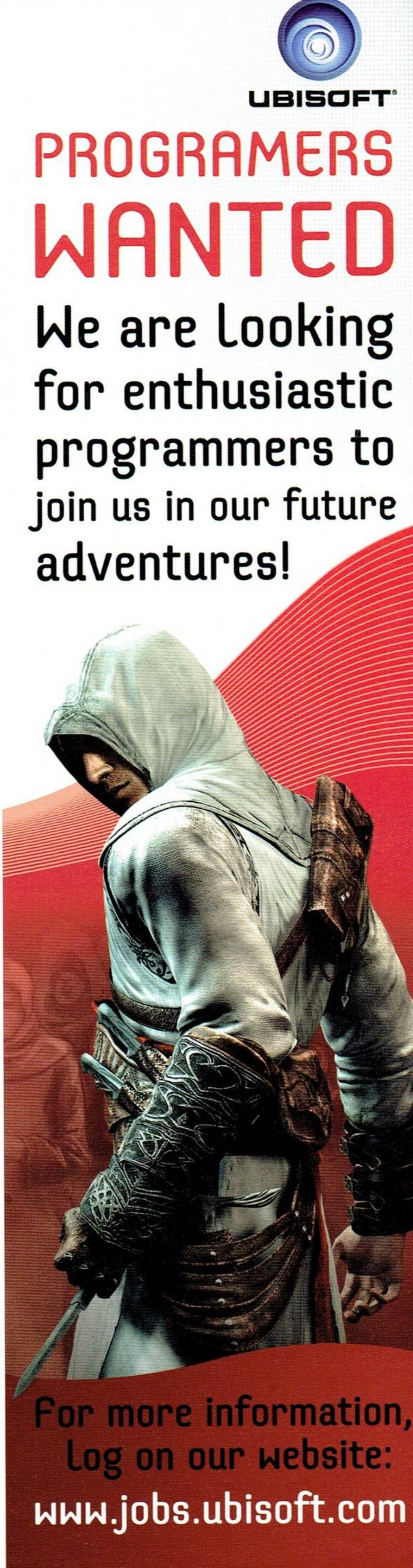
Най-любимият ни дебелак в индустрията и шеф на *Valve* Гейб Нюъл за пореден път ни изкефи максимално, като изрази искрено възмущение от факта, че **DirectX 10** е ограничен единствено и само за потребителите на **Windows Vista**. Егати пича.

Като "огромна грешка" окачестви това решение мистър Нюъл. Той цитира проучване на компанията, според което само един човек на цели 50 от потребителите на *Steam* платформата разполага с **DirectX 10** видео карта и **Windows Vista**. Ако това е вярно (а не виждаме причина да не е всъщност), тогава нещата наистина не са розови. Според него това решение на *Microsoft* вече оказва негативно влияние върху цялата индустрия.

Enemy Territory, Halo 3 – златни!

Краят на август е абсолютната лудница за геймърите. Една след друга със златен статут се сдобиха **Halo 3** и **Enemy Territory: Quake Wars**, което означава, че и двете трябва да излязат по магазините в края на септември. По много странно стечение на обстоятелствата ние, европейците, първи ще се сдобием с **ET:QW**, а хамериканците ще почакат още малко. Хак да им е. За *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3* хитът на *Activision* трябва да се появи малко повече от месец след версията за PC. Бидейки люти **Quake**-фенове, няма как да сме



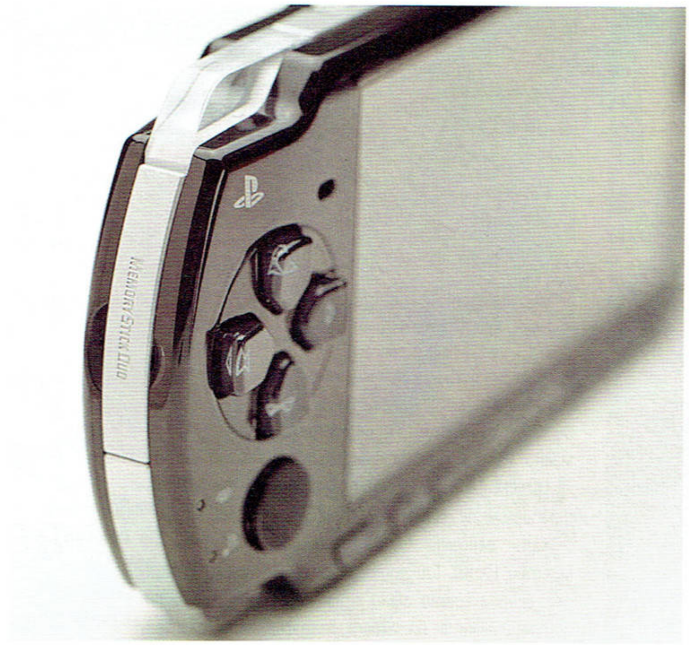

UBISOFT

PROGRAMERS
WANTED

We are looking for enthusiastic programmers to join us in our future adventures!

For more information, log on our website:
www.jobs.ubisoft.com

недоволни от тази новина, но така и не можахме да схванем защо играта трябваше да излезе точно по едно и също време с **Halo 3**. Доста безумно решение. Сигурно авторите от *Splash Damage* си имат достатъчно кинти, та не им пука особено много.



PSP Slim – нема кабели, баце!

Съвсем скоро очакваме появата на новото поколение *PSP* на пазара – Slim & Lite (по-тънка и съответно по-лека, с по-як дизайн и с уж по-добра батерия, но за това последното има сериозни съмнения). Това добре, но както и при старта на *PLAYSTATION 3* (когато репите не можаха да внесат достатъчно HDMI-кабели за новия си продукт), така и сега стана ясно, че *Sony* отново няма да могат да извадят навреме оригиналните TV-OUT кабели за новия PSP Slim & Lite. Както можеш да се досетиш, някой страничен производител би трябвало да е повече от доволен от този факт, и точно такъв е случаят. Германската компания *Sunflex Europe* вече обяви свой собствен пакет кабели за новата *PSP*, които трябва да се появят по магазините още в края на септември. С пълния пакет би трябвало да можеш едва ли не да си пуснеш всякакъв PSP-кънтент на всякакъв екран. Като прибавим към това и скромната за подобен кеф цена от 19.99 Евро, е май по-добре да се радваме, че *Sony* ще се забавят с техните кабеляци. От друга страна германците едва ли ще са единствените досетили се, така че като нищо може да се окаже, че за пръв път в историята потребителят ще може да избере точно каквото иска на точно каквато цена го иска, и то при самия старт на една нова конзола. А това вече си е прецедент.

Microsoft VS Nintendo

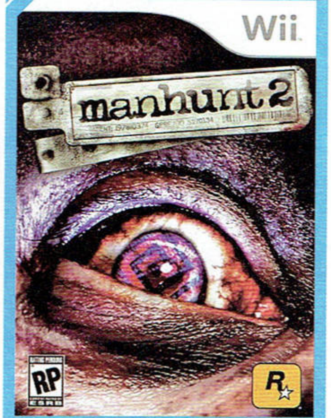
Безспорно е, че *Nintendo* преобърна гейм-индустрията надолу с главата, като въведе революционния контролер на новата си конзола *Wii*. Въпреки това обаче големият Питър Молиньо твърди, че това, което *Microsoft* прави с Xbox LIVE услугата, в крайна сметка ще остави най-дълбоката следа в гейминга досега. В интервю за испанското издание **CanalJuegos**, създателят на **Black&White** и **Fable** (и в частност на God-жанра въобще) заявява следното: "Мога само да кажа, че *Microsoft* действа по изключително умен начин и това никога не спира да ме удивлява. Не забравяйте, че това са пионерите на LIVE, а според мен тази услуга в крайна сметка ще окаже много по-голямо влияние върху видеоигрите, отколкото контролера на *Wii*, например." Е, Молиньо е шефът на *Lionhead studios*, а те са под шапката на *Microsoft*, така че е нормално да говори такива неща. От друга страна обаче той наистина може да се окаже прав. За справка виж например фийчъра на doomy и Snake в този брой, за да разбереш до какви психологически отклонения води простичката комбинация Achievments + Live например. Прибави към него и cross-platform гейминга (сещаш се, **Shadowrun**) и нещата стават доста сериозни, наистина.

BIOSHOCK VS METROID PRIME 3

Според *Computer and Videogames* флагманът на *Wii* – **Metroid Prime 3: Corruption** (на кратко **MP3**) вече се продава по-добре от **Bioshock** в САЩ. Става дума едва за първата седмица, откакто играта е на пазара, но дори това е впечатляваш резултат. Ние сме леко скептично настроени към подобна информация, просто защото човек винаги трябва да е леко скептичен към нещата, които чете в Интернет. От друга страна, като се замислим, вече има 10 милиона собственици на *Wii*, които дават мило и драго за конзолата най-сетне да се появи игра, която да става за нещо различно от фитнес. Добре де, която да е тотален хит, нека така да го кажем. Е, появи се вече тази игра. *CVG* твърдят, че за първата седмица **MP3** е била купена 400 хиляди пъти. Хитът на *Retro Studios* едва ли в скоро време ще бъде изместен от тази позиция, поне не и до появата на **Super Mario Galaxy**, който сигурно ще изтрепе рибата.

А сега едно кратко разсъждение. Абе докога ще продължи това мерене на пишки, се пита бате ви Шрайк? Ма продала била 3 бройки повече. Ми голям праз, мама му стара. Нали и двете игри са страхотни и се купуват ужасно много? Не, понякога твърде много си личи, че по-голямата част от играещите по света продължават да са мъже.

MANHUNT 2



Добри новини за **Manhunt 2** на *Rockstar*, поне в Щатите. В крайна сметка ESRB ѝ лепна рейтинг "Mature", вместо "Adults Only". В Европа това значи, че вместо да я играеш от 18 г. нагоре, можеш и от 17+. В Щатите обаче пълнолетие се дава едва на 21г. и затова новият рейтинг е толкова важен за авторите на култовата **GTA**-поредица. Другият голям проблем е, че в пуританска Америка много големи магазини за игри просто не продават на рафтовете каквото и да е с щампа "Adults only".

Впрочем този нов рейтинг важи за *PS2*, *PSP* и *Wii*. Последно **Manhunt 2** ще се появи на пазара през октомври, тъкмо навреме за Хелоуийн.

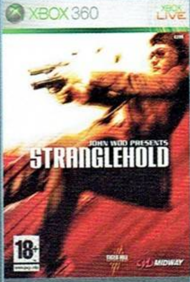
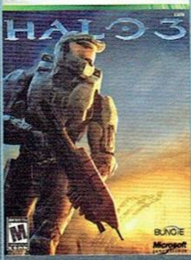
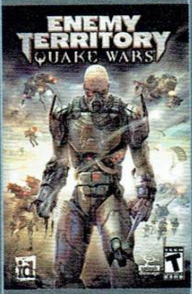
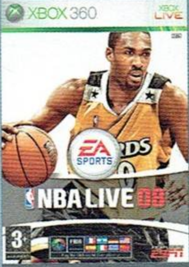
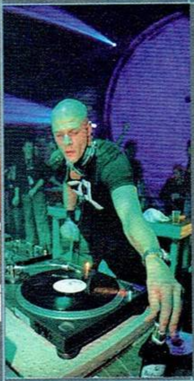
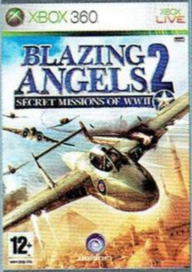
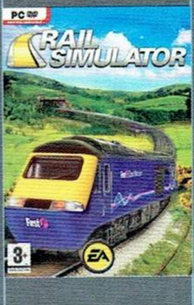
В Европа и по-специално в Обединеното кралство ситуацията около **Manhunt 2** продължава да изглежда доста плачевно, но следващите два месеца ще покажат какво точно ще се случи.

X360 В СТРАТОСФЕРАТА!

Продажбите на X360 са нараснали с 260% в Европа при излизането на Elite версията. За огромния бууст вина имат разбира се и спадовете в цените на Core и Premium изданията. Дори през втората седмица откакто X360 Elite е на пазара, спадът на продажбите спрямо първата е почти минимален и се равнява на 20%. А какво ще се случва, когато излязат **Halo 3**, **Project Gotham Racing 4** и **Mass Effect**, просто не ни се мисли.

От друга страна в очакване на PSP Slim, продажбите на нормалния модел са спаднали значително, отбелязвайки найслабия резултат от пусковата дата на конзолката насам. За да приповдигнат малко настроението на притежателите на хендхелда на *Sony*, от *Capcom* официално потвърдиха, че версия на **Devil May Cry** за PSP е в разработка.

Септември Октомври

Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
			19 Национален празник на Сейнт Кристофър и Невис. Да, и ние не знаехме, че съществува такава държава. Заповядай на националния празник на Сейнт Бакалов и Коралски през декември, в офиса.		**21** HoMM V: Tribes of the East NHL 08 Stranglehold The Elder Scrolls IV: Oblivion - Game of the Year Edition World in Conflict Warhawk	**22** Neil Quigley -София, Парти център "4 км.", 22:00 ч. Вход: 12 лв. Тъпаци. Един приятел влезе в четвърти километър съвсем безплатно след като изнасили един глиган в зоологическата.
	24 Откриване на 62-ата сесия на Общото събрание на ООН. Ние си открихме един диск с корейско порно в офиса, прочее. Бахти якото!		**26** Halo 3. Главният и Отговорният умират по особено мъчителен начин след като цялата им кръв отива за две чудовищни ерекции. Ако случайно оцелеят - не ги търси в офиса, а в Xbox Live поне седмица.		**28** FIFA Soccer 08 Enemy Territory: Quake Wars MotoGP 07 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer Sega Rally Revo The Settlers: Rise of an Empire Skate Stuntman Ignition	
30 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	**01** Deep Purple - София, зала "Фестивална". 20:00 ч. Вход: 30 лв. Имайте предвид, че на входа ще ви вземат веригите, нелегалния алкохол и катетъра.	**02** NBA Live 08			**05** Adam Beyer & Mauro Picotto, София, Зала Христо Ботев; 22:00 ч. Вход: 20 - 35 лв. Кинопремиери: Суперяки и Нашествието	**06** Световна седмица на Космоса. Нема да изтрезнеем, заклеваме се, толкова го обичаме тоя пусти Космос!
			**10** Световен ден за психичното здраве. Точно нас пък какво ни бърка?!		**12** Juiced 2: Hot Import Nights Spider-Man: Friend or Foe Star Assault Project Gotham Racing 4 Folklore Кинопремиера: Hitman	
14 Петковден - начало на зимата.		**16** Международен ден за борба с глада. Ще преядем, щом е за благородна кауза...	**17** Rail Simulator		**19** Half-Life 2: The Orange Box Tabula Rasa Thrillville: Off the Rails Lair Кинопремиери: Заразно Зло 3 и Другата в Мен	HL2: Episode Two Portal Team Fortress 2 Half-Life 2 HL2: Episode One

igrata@games.bg

ПУЛСАР

От: **GW Team**

Дойде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на долните въпроси, изпращаш ни писмо на igrata@games.bg и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, злата Съдба ще се намеси с една малка томбола за определяне на щастливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето демек. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни раздели, можете да целунете... ох, добре де – попрекалихме, ще минем и без интимности.

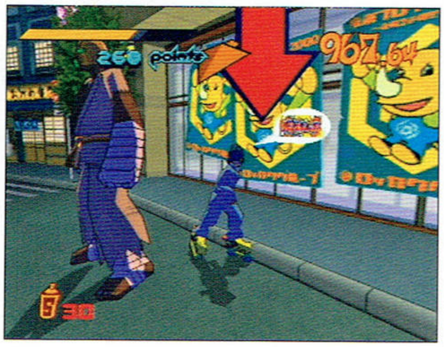
Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.

1. Колко време е отнело преминаването на Halo 2 на Коди Милър, играейки на трудност "Legendary", без да бъде убит нито веднъж, според Книгата на Гинес?

А) 3.5 часа
Б) 5.5 часа
В) 4 часа
Г) 3 часа

2. Главният дизайнер на Roller Coaster Tycoon е?

3. Кажи ни какво се крие зад съкращението GDI?



4. От коя игра е показаният скрийншот?

5. Коя от изброените популярни интернет игри се превърна в изцяло конзолно заглавие, направило дебют за Xbox, Playstation 2 и GameCube

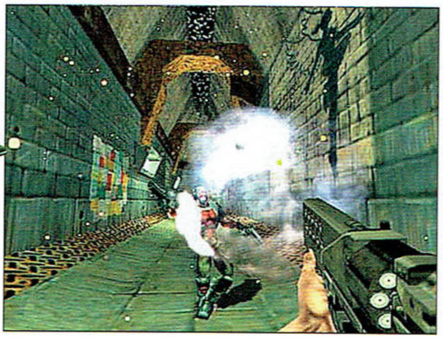
А) Dad 'n Me
Б) Super Soldier
В) Alien Hominid
Г) Train Robber

6. На коя игрална платформа е започнал своя живот проектът Bioshock?

7. Кое от изброеният имена е композиторът на Prince of Persia: The Sands of Time?

А) Koji Kondo
Б) Jon Holland
В) Stuart Chatwood
Г) Michael Giacchino

8. От коя игра е показаният скрийншот?



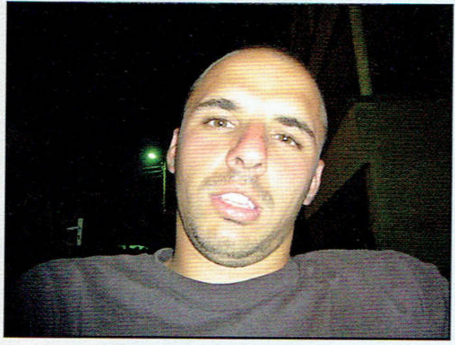
9. Кой от персонажите в оригиналния Resident Evil може да отключва чекмеджета без необходимоста на специален ключ и може да побира най-много предмени в своя инвентар?

А) Chris Redfield
Б) Barry Burton
В) Jill Valentine
Г) Rebecca Chambers

10. Какви единици се съживяват в края на всяка битка при екипиран Cloak of the Undead King и развито до експертно ниво Necromancy от един герой на Necropolis в Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death?

А) Vampire
Б) Lich
В) Black Knight
Г) Bone Dragon

Отговорите от предишния брой: 1 – Б/; 2 – Прекръстихме Lineage на Locust в следствие на злоупотреба с Gears of War; 3 – Civilization; 4 – Dangerous Dave; 5 – Б/; 6 – Timeline; 7 – В/; 8 – Resident Evil: Code Veronica; 9 – Г/; 10 – Shock Rifle с комбошот



Нов месец (по-скоро два), нов късмет. Този път за Юлиян Николов, който прецизно изобличи дори **Gears of War** *фенщината на Бакалов и Дишков в обезкуражаващо верните си отговори.*

Наградата му, любезно предоставена от Пулсар, е оригиналната **Disgaea 2**, *за която нашият победител ни помоли специално, гледайки ни като особено жална Малка Сестричка, от която се каниш да изтръгнеш плужека. Нямаше как да му откажем.*

Ето я и личната колонка на Юли:

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

1. **Shenmue**
2. **Star Wars: Knights of the Old Republic**
3. **Fahrenheit**
4. **NBA Street 2**
5. **Pro Evolution Soccer 5**

2. Какво би променил в Gamer's Workshop, ако беше главен редактор за един ден?

Бих изкарал брой с корица на **Katamari Damacy**!

3. По колко часа играеш на седмица?

7-8.

4. Други ентъртейнмънт институции, от които се интересуваш:

Кино и музика.

5. Трите ти желания към Златната Рибка?

1 – Световен Мир.
2 – Бербатов в Манчестър Юнайтед.
3 – Къща на Карибите.

6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?

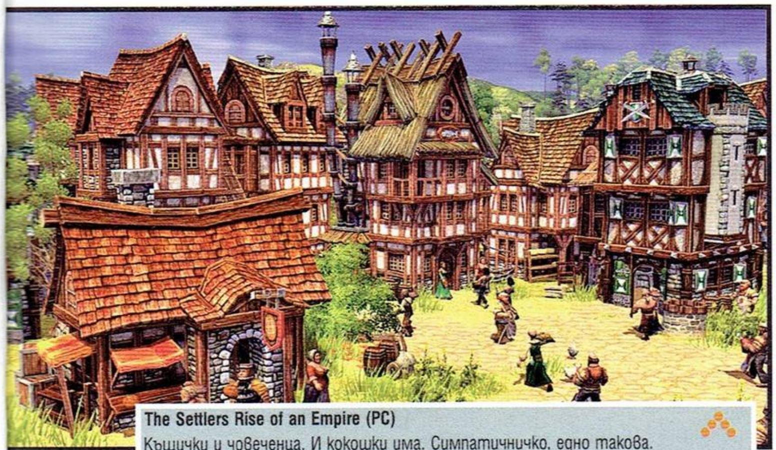
Оригинален **Fable**.

7. Ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би създал?

Ми... сигурно ново **Shenmue**.

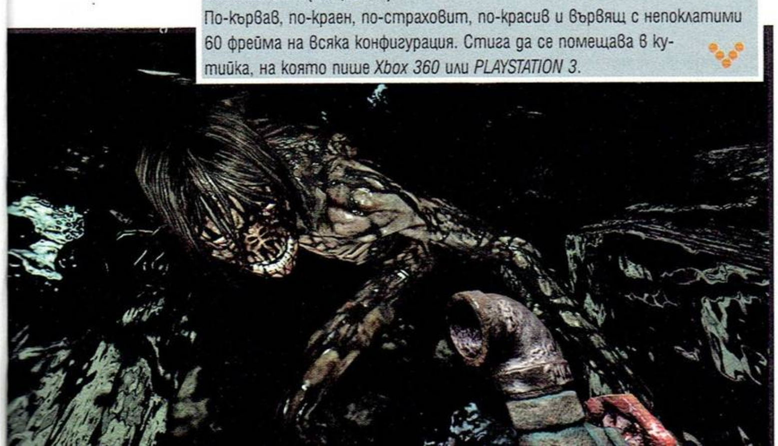
No More Heroes (Wii)
Новата извратения на *Suda 51* (**Killer 7**), в която поемате ролята на Травис Тъчдаун, който е аниме отаку и тъкмо е спечелил светлинен меч и смята да стане наемен убиец. Считай!

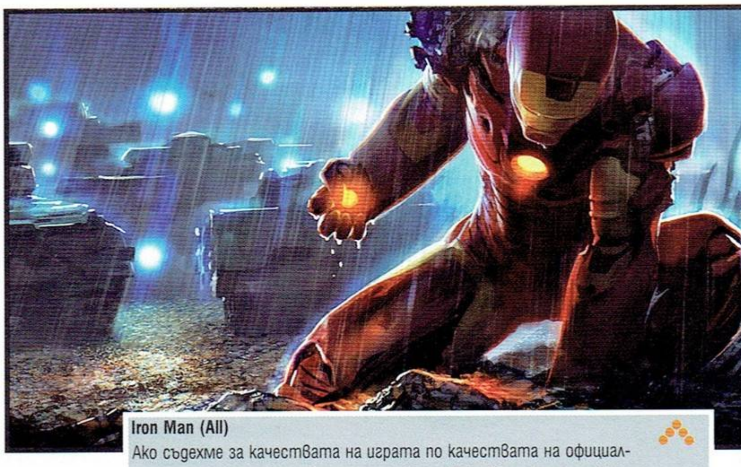
Left 4 Dead (PC, X360)
В следващия кадър можете да видите изненадващо кървав нюанс на фразата *"паднала жена"*. Дали *Turtle Rock Studios*, работили с *Valve* над *Source* енджина, ще направят най-добрия кооперативен зомби екшън (което, да ти кажем, няма да е чак такъв зор, при положение че кооперативните зомби екшъни са някак кът), или безличен **CS**клонинг с немъртви, ще разберем през февруари.



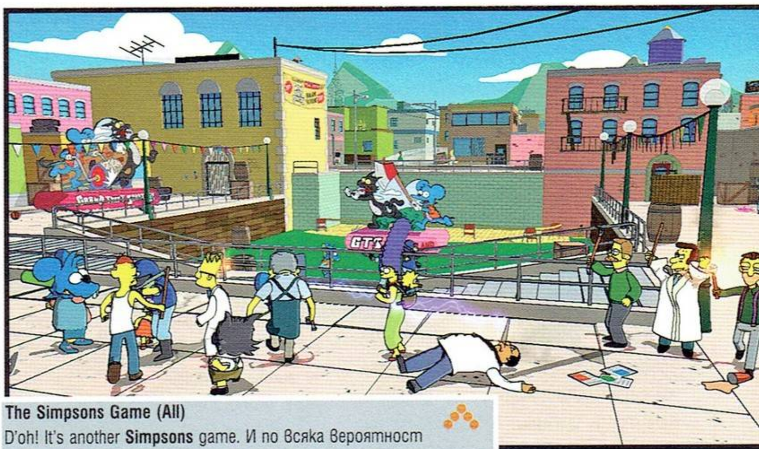
The Settlers Rise of an Empire (PC)
Къщички и човеченца. И кокошки има. Симпатичничко, едно такова. Прочее, правещите тази страничка *Главен* и *Отговорен* не са докосвали **Settlers-сапунката** от поне петилетка, та затова изтъкват очевидното.

Condemned 2 (PS3, X360)
По-кървав, по-краен, по-страховит, по-красив и вървящ с непоклатими 60 фрейма на всяка конфигурация. Стига да се помещава в кутийка, на която пише *Xbox 360* или *PLAYSTATION 3*.





Iron Man (All)
Ако съдехме за качествата на играта по качествата на официалния арт, това тук следваше да е новото **Halo**. За съжаление обаче ще е по-скоро новият **Supermen Returns** минус гейското трико.



The Simpsons Game (All)
D'oh! It's another **Simpsons** game. И по всяка вероятност ще бъде нахранена нечовешки, когато ѝ дойде времето.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)
Хрониниките за чадъра в общи линии имат едничката цел да ни покажат колко е як *Wii Zapper*-ът на *Nintendo*. Нищо, че концепцията е чопната едно към едно от **House of the Dead**. Което няма да ни попречи да се смажем кооперативно в края на годината.

Naruto: Rise of a Ninja (X360)
Поради неясни нам причини, последното **Naruto** е ексклузивно заглавие за *Големия Бял* на *Microsoft*. В случая обаче сме доволни, тъй като ексклузивноста явно се отразява добре на **Изгряващата Нинджа** – играта изглежда чудесно и поне за момента геймплеят ни се струва свежарски.

@ ПОЩА

Здравейте мое любимо списание... това ли очаквахте да чуете? Еми чухте го, вече може да се захващам за сериозно с това което имам да ви казвам (понеже съм сигурен че в тия жеги, да четете 2 километра мейл , едва ли е много приятно). Първата част от мемоарите които ще ви изпиша е свързана с конзолният гейминг. Когато започнах да ви купувам ,ужасно много се нервех като пускахте секция за конзоли в списанието. За мене имаше само една платформа за гейминг и това беше компютърът. Обаче четяйки леко по леко за игри които едвали някога ще усетят хардуеранта немощ на моето ПЦ започнах да развивам траен интерес. Това обаче което ме накара да обърна кръгозора си още в първата седмица след у-ще директно към щанда за конзоли, бяха две неща. Първото беше факта че разработчиците на конзолни игри трябва да се съобразяват с хардуерният ресурс, а не като всеки разработчик на ПЦ игри да каже “еее тоя щом ще даде толкова пари за игра ,ще даде и още 400-500 долара за нова видео карта”. Не е нужно да казвам последната година какви направо “постижения” се достигнаха с вече доста дъртият хардуерен ресурс на ПС2 и как тая графика спокойно маже 1/2 от боклуците които излизат за PC,всички знаем ,нали? Втората е свързана с един брой на американските ви колеги от Tips&tricks,който ми беше донесен от един съученик, който в момента е в колежите на обединените нации (знам че whatever.../care). Ако на вас ви е попадал такъв ,ще забележите с невъоражено око (както казва даскала ни по математика) ,че то доста се различава от GW . Няма огромни превюта и ревюта по няколко страници (нещо което аз намирам за минус) и последните 30 страници от списанието са само с кодове/трикове за всички видове конзоли които се сетите (много голям минус) . Обаче в началото имаше интервю с Dave Walsh a.k.a. “Walshy” , team captain на “Final Boss”(за тези които не знаят, това е отборът който спечели миналият турнир от MLG лигата по Halo2) . Това интервю се простира на 6 страници, какво му е толкова специалното ли? Еми нека кажем че е засегнато всичко от живота на един човек който спечели чек за ~100 000 долара (толкова е бил наградният фонд на последния турнир, спечелен от отборът на Carbon) заедно с отбора си на Halo 2 турнир,след което пуска своя собствена “модна линия” за геймъри и т.н. Просто всичко което ме интересуваше беше покрито ,на всеки мой въпрос беше отговорено ,не казвам че това ме накара да захвърля всичко настрана и да стана Юбер гийк ,но просто ме накара да си купя конзола... показа ми че наистина има конзолно общество и то въобще не е мъртво... нещо което вие не можахте да направите за толкова броеве. Мисля че ще е хубаво за в бъдеще да засягате такива теми ,вярвайте ми ,струват си. (btw на всички им е ясно че хейло е шуутър нали? И въпреки факта че мишка+ клавиатура прави всеки шуутър много по-удобен от колкото един пад , самият турнир се е провел на Xbox-ове ,а не на PC-та... правете си изводите(да знам че хейло 2 си е екслузивно за X-box ,но както казах всяко PC наистина предразполага към по-добро управление) Вторият мемоар е за PC gaming-ът ,така както го виждам аз в момента (тука ще бъда пределно кратък ,понеже смятам че нямам какво толкова да кажа ,което не знаете). Колко стойностни игри излезнаха за мене напоследък? 0? Преди повече от 2 години бях ,смея да кажа , повече от добър геймър. Играех всичко от ФПС-ове ,през РПГ-та (любимият ми жанр) ,та чак до Симулатори(и бях адски добър).Като излезна WoW всичко потъна в забрава. Няма да ви отегчавам с разни истории вътре ,но нека кажем че ,едва последните 6 месеца в директориите ми за игри се намираше нещо друго освен 10 гигабайтовата папка на „Светилото”. Играта която за мене винаги е била по-добра и 100000000 пъти по-стойностна от отрочето на Blizzard (а и ме „отвори като геймър въобще”) е Gothic II. Нужно ли да е споделям каква мъка,душевен катарзис и психологично разтройство ми причини факта че не можах да подкарам третата част от поредицата поради слабият ми хардуерен ресурс? Откачих и цели 2 месеца бях в траур. Барабар с това всяка нова игра която подкарам толкова ме разочарова че не се задържа повече от 2 часа след инстала. То кво ми остана пак ? WoW? Който не играя за кеф от повече от година ,а поради факта че съм addicted и го играя така,все едно работя.... Какво остава за геймър като мене? Има ли решение? Има разбира се... конзола... Парите които съм готов да блъсна за Xbox360 или Ps2+ PsP/NDS ,могат доста да тласнат PC-то ми, обаче дали ще си заслужава? Еми не...отговорът е не . Конзолите от сегашният „next gen” ще бъдат реплейснати след 7-8 години ,а за тия години ще трябва да вкарам 4 ъпгрейда на щайгата,акоискамдаиграяактуалниигри. За капак на всичко Xbox360 и Windows Vista след като започнат да създават условия за меджуплатформен онлайн ...според вас кое ще е по-добре? Да играя нещо което гарантирано няма да сече на конзолата или да се моля играта за ПЦ-то да е Виста съвместима (като Shadowrun да речем) и най-вече да не ми сече като за световно. Защо ви го казвам всичко това ли ? Защото искам и други хора в България ,като мен ,които се чудят къде да си заврат полу-умрялото ПЦ , да не прекъснат своят гейминг експириънс ,вярвайки че няма по-качествени и същевременно не чак толкова скъпи алтернативи. Вземете и напишете една хубава статия ,дълга ,предълга...защото ако вие не можете едвали някой друг може... мисля че го дължите на читателите си.

П.П. В знак на протест не съм си взел последните ви два броя и ще продължа да стачкувам ,докато някой приятел не ми каже че най-накрая сте публикували нещо наистина стойностно!

Искрено ваш Методи “Shadowcaller” Николаев.

До приятелят на Методи: Кажи му, че вече сме публикували нещо наистина стойностно, да купува.

-GW

ОТ: Ромел Мустафа Ел Дайе

Hi milo spisanie.

Kazvam se Romel Mustafa ElDaye. (Ne se maitapia tova mi e istinskoto ime) Ot skoro cheta vaseto spisanie, i gore dolu svanax vashite idei i tendensi.

Ne su ot nai golemite Gamery,no spored moi priateli ima xliab v men.Lubimata mi igra e God of War. Mnogo burzo uspiax da se zaribia na neia. Biaxa mi nujni dobrite suveti na bratia Dishkovi, tsigarite na edna priatelka i 10 chasa bez prekusvane, za da osuznaia,che tova e edna mnogo big game. Za da dokaja moeto pristrastie kum igrata sum reshil, da napravia nov rekord. 24 chasa da igraia bez prekusvane.dokazatelstvoto shte budat mnogo snimki i kurviasalite mi ochi. pozdraviavam vi dobri xora i mi stiskaite paltsi.

PS. xleb za naroda i luk za bate dumi.

Има хляб в теб, амиго. И фалафели има. След премиерата на новия ни сайт си най-официално поканен в офиса, за да осъществим експеримента и да обнародваме видео доказателство за отдадеността ти на идеята да биеш лошите с два меча без прекъсване. Ще се свържем и с Книгата на Гинес, вестник Шок и Токсикологията, за да отразят подобаващо експеримента. Другият вариант е да се напием. Ама ти намини пък ще го измислим.

-GW

ОТ: Н. Комнев

Привет от Бургас!

Преди няколко дни за първи път си купих вашето списание. Ей така, от любопитство. Прочетох го за няколко дни със смесени чувства. Така или иначе бях заинтерисуван. Реших да прочета и други статии, които биха били интересни за мен. Регистрирах се на сайта, активирах си акаунт и в секцията плати на моя профил въведох кода от списанието, което купих запечатано в найлонов плик, брой 32 Юли-август 2007 ... няколко пъти. При всеки опит получавах съобщение „Невалиден или грешен код”. М-да... Пробвах с големи букви, с малки букви и с натиснат shift... Кофти... Ами ако бях изпратил SMS и пак ми дава това съобщение, което впрочем за мен е по-удобно от купуване на списание заради кода, понеже не всичко от списанието ме интересува, пък и системата с код от списанието май е само реклама а...

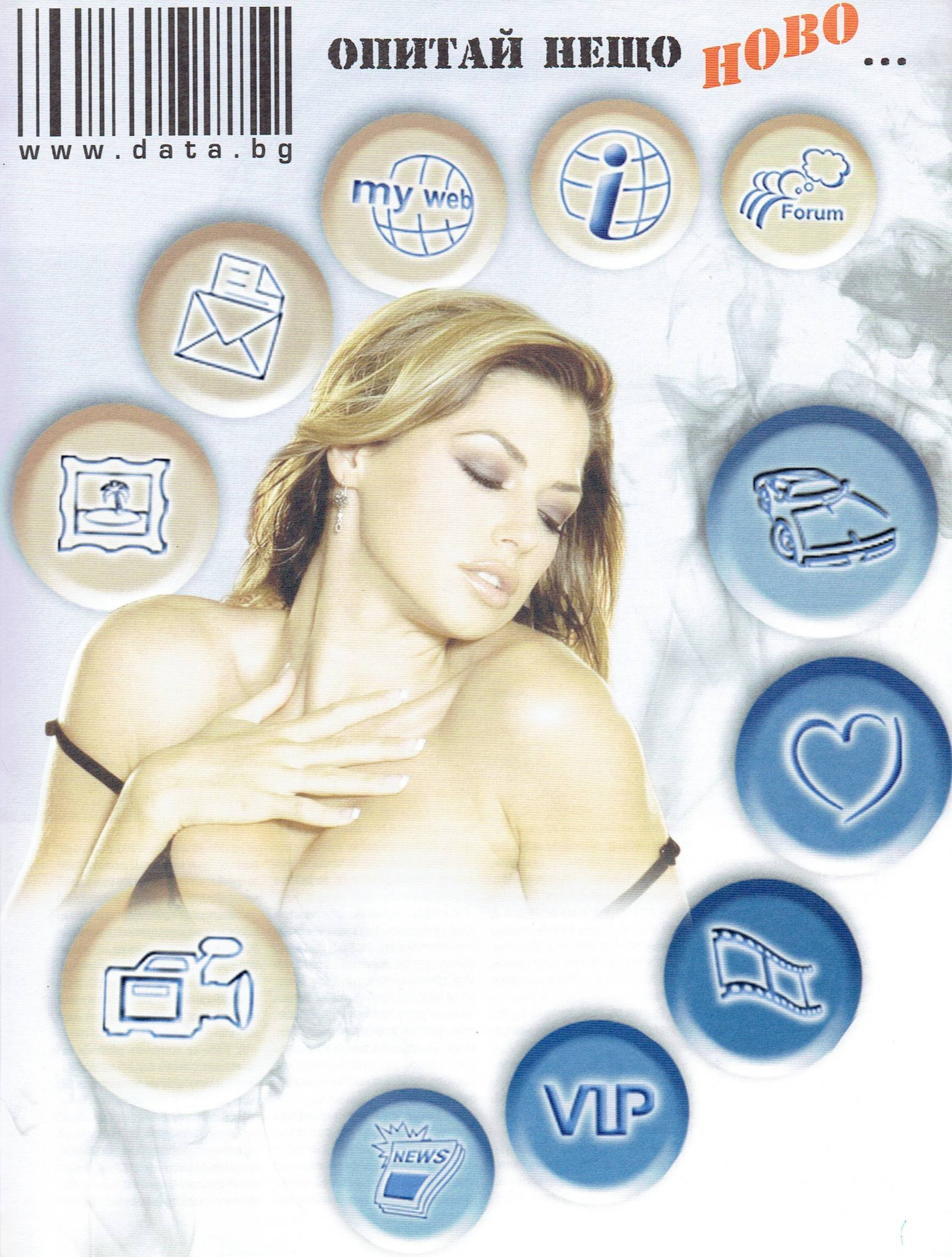
Ok, да не ви отнемам повече от времето, бъдете здрави и усмихнати!

Не за първи път някой лъже, а друг се хваща!

С поздрав: Н. Комнев - Бургас

Искрено се извиняваме на теб и на всички потребители, имали подобен проблем с кодовете. Техническите неразбории бяха свързани с работата по новия www.games.bg. Съжаляваме, ако сме те разочаровали. Скоро всичко в интернет частта от изданието ни ще бъде цветя и рози, а насред тях Ник Кейв ще бие Кайли Миноуг по главата с тухла.

-GW


ОПИТАЙ НЕЩО НОВО ...
www.data.bg
my web
Forum
NEWS
VIP

G|C

GAMES CONVENTION

Европейския еквивалент на *E3*, тази година за първи път успя да задмине американския си конкурент, поне на ниво посетители. Това едва ли учудва някого, като се вземе предвид фактът, че *E3* се трансформира от грандиозно шоу в затворена среща на дистрибутори, издатели и журналисти. На самия *Games Convention 2007* не се случиха някакви особено земетръсни неща, за които вече да не си научил от нас. Струва си да се отбележи фактът, че *Хидео Коджима* подготви изцяло нов трейлър на **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot** специално за изложението, *Nintendo* за първи път отвори голям щанд, който привлече адски много гладни за *Wii* хора, **StarCraft 2** можеше да се играе свободно от посетителите на мероприятието и се състояха световните премиери на **Mafia 2** и **Far Cry 2**.

Абе, като се замислим, май имаше някой и друг трус, а?

За разлика от всички подобни събития, представяни в *GW* до този момент и базирани върху предоставена ни от фирмите разпространителки информация, лайв-предавания и обнародвани из мрежата новини, тази година сме наистина ексклузивни. Gamers'Workshop имаше своя официален представител на *Games Convention*. Любимият на цял един народ Георги *Med* Динчев. Наместо да му стоварим суховатото изписване на подробен материал за събитието, решихме да обнародваме тук част от разпаления си диалог, в който той ни разказваше за ивента, а ние се дивяхме като соц-циганета в Кореком.

Ето какво се случи, след като архаичният ни редакционен диктофон, захранван с дървени въглища от полуголи манекенки, попадна в ръцете на най-*отговорния* сред нас – Ивайло Коралски (останалите взехме манекенките, така че предварително се извиняваме за потенциалните смущения в записа):

Коралски: Първо, доволен ли си от работната си визита?

Med: Абсолютно. За втори път съм на изложението в Лайпциг и – както повелява традицията – вторият път е по-добрият!

К: Което директно ме води към следващия въпрос: имаше ли голяма разлика между изложението през 2005 и сега?

М: Огромна. Истината е че открих колосална разлика и в самия град Лайпциг. За две години градът се е променил из основи. От леко пропаднал град от бившето ГДР, в момента Лайпциг е абсолютно олицетворение на истински, модерно развит, европейски град. Ако не знаеш - пет процента от заплатите на хората от Западна Германия отиват за облагородяване на Източна. В момента им строят ебати магистралите и ебати оптиките им пускат. За самото изложение мога да кажа, че е увеличило своята обща територия, което съответно води до още повече посетители през трите официални дни на *GDC*.

К: Съдейки от това, което си видял, на къде се е запътила нашата любима индустрия?

М: Определено към добро. Цифрите, които се разиграват са колосални, основните играчи са сред най-големите мултинационални компании в целия свят. Интересът е огромен.

К: Да факт е, че игралната индустрия за много кратко време настигна като оборотни пари кино индустрията. В този ред на мисли – смяташ ли, че геймингът ще получи своя Кан на изложенията?

М: Не мисля, че е редно да сравняваме седмото изкуство с гейминга. Без значение, че двете индустрии заимстват много неща, и разменят много идеи, те са коренно различни в същността си.

К: **Добре, да преминем към игрите. И по-точно към най-популярната платформа за игри в България** – PC-то.

М: Всеизвестно е, че Германия е една от най-силните територии на *PC* гейминга. Много заглавия, като например експанжъна на **Gothic 2**, изобщо не излизат извън Германия. Толкова силен е тяхният пазар – 80 милиона таргет, бате! Не че конзолните платформи там не са сила, но определено изостават зад персоналния компютър. Поради тази причина, количеството *PC* и конзолни заглавия на *GDC* беше почти равно.

К: **Тоест, няма за какво да се притесняваме, когато си говорим за компютърния гейминг?**

М: В световен мащаб, той няма шанс срещу конзолните платформи и изследванията показват, че той се свива, докато черните кутии ще разрастват своя пазарен диапазон. Но, него винаги ще го има. Плюс това Китай е потенциален *PC* пазар, който може да помогне адски много в развитието на *PC* гейминга. *Electronic Arts* вече закупиха няколко китайски разработчика, които ще създават заглавия за големия издател в близкото бъдеще.

К: **А как ще отговориш на твърдението, че бъдещето на** PC **игрите се състои в** MMORPG**-мата?**

М: Ами да, натам са се запътили голяма част от малкото останали *only PC* разработчици. Има нещо, което обаче не трябва да забравяме. *PS3* и *Xbox 360* имат огромен потенциал, що се отнася до подобен тип игри. *Xbox 360* вече разполага с официални периферни устройства – клавиатура и мишка, предполага се, че и *Sony* скоро ще извадят нещо подобно. *NCSoft*, в официално изявление, споделиха че ще работят ексклузивно върху няколко проекта за конзолата на *Sony – PS3*. Така, че за да бъде напълно легитимно подобно твърдение, ще трябва да почакаме още малко.

К: **Какви са основните проблеми на** PC **гейминга, които му „помогнаха" да загуби голяма част от позициите си на пазара според теб?**

М: Пиратство и оптимизация. Това е. Пиратството убива всякакви опити за нещо ексклузивно за *PC* с изключение на няколко примера като **Crysis**. Много големи издатели в момента няма да ти обърнат никакво внимание, ако играта

LEIPZIGER MESSE
GC
23.-26.08.07
ger-messe.de

ти е предназначена единствено за *PC* платформата. Вторият основен проблем, за който споменах, е оптимизацията. Липсата ѝ принуждава *PC* играчите да изливат колосални суми за нови части на своето *PC*, като точно след 6 месеца ще трябва да мислят за нови. Мен лично именно това ме отказа изцяло от *PC* гейминга. Както добре знаеш, реших **Quake IV** да бъде моята последна *PC* игра, купих си ново видео и до там. И искам да го напишеш това – **Quake IV** Е ЛАЙНА!

К: **Изход?**

М: Много трудно. На изложението се видяхме с Весо от *Black Sea* и той ми разказа как някои големи издатели аутсорсват част от продукцията на свои големи заглавия. Например в една от най-известните в последно време стратегии... хмм, дали да ѝ кажа името... хубаво, де – за сравнително пресния **Battle for Middle Earth 2** става въпрос. Та, за въпросната игра от *EA* са изпратили моделите на персонажите да се дообработят в България. Да се оптимизира LOD-ът (Level of Detail). Шок за пича, който се захванал със задачата бил моментът в който нискодетайлните модели са били съставени от 5000 полигона! И въпреки това, всичко е изглеждало убер квадратно. Нашите са успели да съкратят цифрата на половина, като моделите са изглеждали една идея по-добре, отколко тези, изпратени им от *EA*. Големият проблем е, че много малко компании правят подобни стъпки и от там страдат *PC* играчите.

К: **Смяташ ли, че** Nvidia, **като най-големият производител на видео чипове плаща, за да може дадена игра да има по-високи изисквания? Crysis например? Все пак, ако всички игри вървят перфектно на** GeForce 7600, **много малко хора ще закупят нова карта и по този начин компанията ще съкрати своя пазарен дял.**

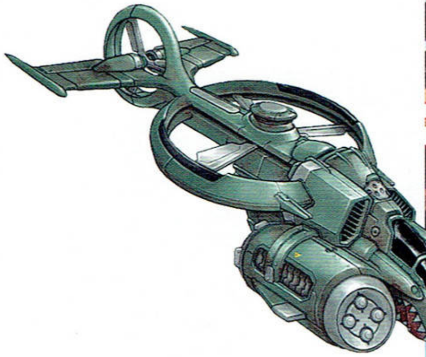
М: Определено. И не само *Nidivia* плаща, а и *Ati*. Те разчитат на хората, които се гийкове на тема ново видео, на което ще могат да набичат играта си на 2000х3000 със 32х АА и т.н. Нормално е да подкрепят продукти, които ще им донесат необходимите продажби и които, от своя страна, да спонсорират ново продължение. Демек – да – хардуерните производителите си кихат, за да не ти върви играта както трябва.

К: **Дам, разбирам. А да ни кажеш нещо за игрите на любамата на цял един народ платформа?**

М: Ще започна с **Unreal Torunament 3**, който трябва да призная е смазващ! Добре знаеш, че ние от GW сме основно куейкъри...

К: **С няколко малки изключения в лицата на** Ikarus **и** Mrak**...**

М: Е да, ама сме си куейкъри. Та, **UT3** изглежда феноменално! Нечовешки добре. Факт е, че играта беше пусната на някакъв зловещ Alienware , но визията наистина беше нещо уникално. Арт отделът си беше свършил перфектно своята работа. От *Epic* правят нещо много умно, изразяващо се в аутсорсване на артовете за техните игри. Играта продължава да бъде една идея по-вдървена отколкото ми се иска (движението по картата, липса на бъни-хопинг и стрейф джъмпинг), но има фийлинг, има. Играхме някакъв режим приличащ на Onslaught с едни германци и естествено им сритахме задниците. Моментът, в който взех един Трипод, навлязох в противниковата база и свалих де що има вражески играч, просто ме изпълни! Не знам, очертава се една наистина голяма игра. Може би първият **Unreal** който ще заиграя по-сериозно.



StarCraft
StarCraft
StarCraft
StarCraft
BlizzCon

StarCraft 2 - Радост по трибуните.

К: **Продължавай, друго заглавие?**

М: **Kane & Lynch: Dead Men**. Пробвах *PC* версията на играта. Сега, в сравнение с **Unreal Tournament 3**, новото творение на *IO* изглежда доста по-зле визуално, но усещането от играта наистина напомня много за *„Жега"*. Адски много *„Жега"*. Моментът, в който аз поех контрола беше в един японски квартал – ходихме из улиците и гърмяхме полицаи, граждани и т.н. и въпреки статичността на камерата, шутингът просто радваше. От това, което видях смело мога да твърдя, че **Kane & Lynch** ще бъде доста добра игра. В симбиоза ще работят геймплейни елементи от **Freeedom Fighters** и **Hitman**.

К: **Ok, ok, трудно ми е да отлагам вече. Starcraft 2. Това е нещото, което най-много интересува читателите ни. Това е НЕЩОТО, което беше на корицата на първият ни брой. Говори, куче!**

М: Хехе, щях за момента да си помисля, че си започнал да се интересуваш от **Starcraft**.

К: **Трудно, но аз съм никой както знаеш, така, че изсипи инфо на богато.**

М: **Starcraft 2** е *МЕГА*. Това е много голяма игра, която я чакат ужасно много хора, въпреки, че ти не я разбираш.

К: **Хубаво, де. Запази тайната ми.**

М: Ами, продължавам да твърдя, че няма игра, която да стъпи на основите на **Starcraft**. На това, което е създала. Какво да ти кажа – играхме два пъти **Starcraft 2**. Версията беше тази, която беше показана и на *Близкона*. Играхме двама на двама, като аз и още един български пич си спретнахме битка срещу двама германци ,и както се досещаш, ги напердашихме яко. За съжаление времето, за което можехме да играем ни ограничи да ги счупим по-сериозно. Истината е, че на *Blizzard* им е пределно ясно, че никой не иска от тях да правят от **Starcraft 2**, **Homeworld** или да сменят генерално концепцията. На тях им трябва, както и Вълка каза, корейските телевизии просто да могат да я излъчват в *HD*. В тоя ред на мисли, играта е същата и всеки играла стария **SC** ще се почувства на място, което много добре познава.

К: **А някакви разлики спрямо оригинала?**

М: Играта изглежда смазващо. Невероятно, бих казал дори. Усещането от цялата тая работа е че като видиш как терански танк взривява една сграда изпитваш някаква форма на делириум. Огромен кеф. Близардска работа. Дори шорткътите бяха същите. Много от нещата са си останали старите. Играта има стария фийлинг. Играта ще бъде брутална. Презентацията на сингъла от *Blizzcon* беше същата и на *GDC*. Водещият каза, че *Керигън* задължително ще присъства, *Зератул* – също. Беше споменато, че зергската и протоската кампания няма да имат нищо общо с тази на хората. Общо взето *Blizzard* ще се опитат да дефиринцират още повече трите раси една от друга. Геймплеят с всяка една от тях ще бъде много различен. Предварителните ми притеснения, свързани с визията на играта се изпариха, когато я видях н живо и в действие. С тази графична платформа пичовете си постилат за бъдещия **World of Starcraft**.

WoW нърдове в атака!

К: **Тоест, според теб неминуемо ще има World of Starcraft**?

М: Абсолютно. При успехът, който жъне и продължава да жъне **WoW**, е повече от сигурно, че в един момент ще имаме **WoS**. Човече, реално в момента *Vivendi* се крепят основно на **WoW**. Те пускат нови заглавия, колкото да показват на широката публика и останалите издатели, че имат някакъв лайн-ъп. Както и да го погледнеш, на тях не им трябва нищо друго освен един **World of Warcraft** и евентуалния бъдещ **World of Starcraft**. И ако наистина направят **WoS**, това ще е пъвото *MMO*, което ще играя през живота си. Ще бъда утралиска, ще ходя, ще газя и ще изкоренявам дървета по цял ден – заклевам се. Или скордж. Нали виждаш за каква перспектива говорим в случая.

К: **А не смяташ ли, че** Blizzard **преекплоатират едни и същи концепции и франчайзи твърде много време?**

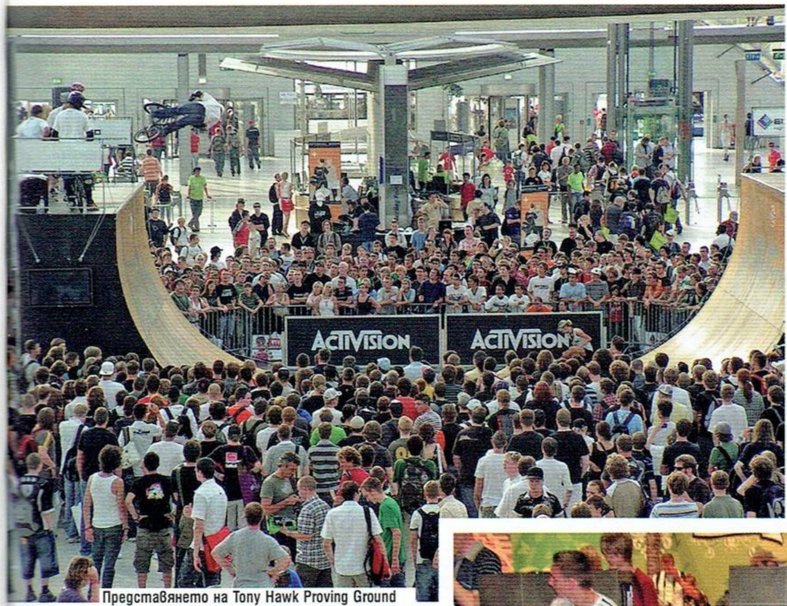
М: Пари бе, куче. И знаеш прекрасно, че това са три колосални франчайза. *Blizzard* винаги са имали три марки, които развиват правилно. Това е. И още – *Blizzard* правилно съчетават комерса и хардкора. Може би в момента пичовете са се ориентирали малко повече към комерса, но фактът, че техните заглавия могат да се играят както от абсолютна лямя, така и от хардкор играчи, красноречиво говори, че Blizzard *знаят*.

К: **В общи линии** Blizzard **се очертават като** Nintendo **за** PC **пазара, а? Знаят какво търсят масите, знаят какво могат да предложат и съответно го продават.**

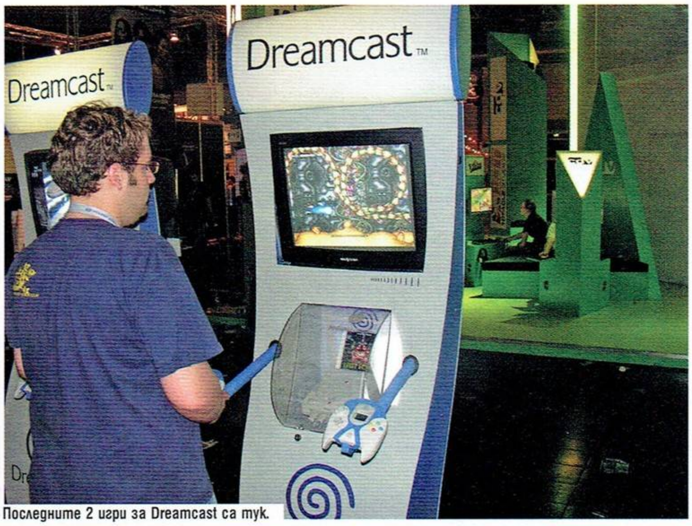
М: Ами да, въпреки, че си говорим за разчлини ниши, на практика двете компании правят едно и също. *Blizzard* са един от малкото останали качествени *PC* разработици, които показват, че с ум и разум, могат да се правят добри пари и на *PC* платформата. *Blizzard* не искат да цедят играча с нови видео карти допълнителна РАМ и т.н. Те са се прицелили във възможно най-голяма *PC* таргет група. И това наистина ги прави големи.

К: **Нещо друго интересно за** PC**, което ти е направило впечатление?**

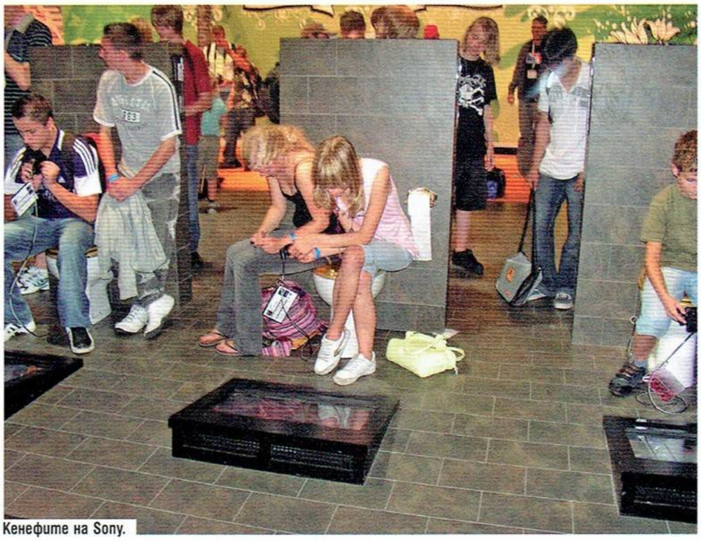
М: На щанда на *Ubi Soft* ни показаха **Far Cry 2**. Това беше световната премиера на играта. Която за момента е *PC only*, но неминуемо ще се появи и за *Xbox 360*. Машината, на която беше показана действително беше зверска и играта вървеше добре. Говорим за ранна алфа. Първото нещо, което се набива на очи е, че снимките в интернет, за момента, нямат нищо общо със самата игра в движение. По осветлението все още има да се работи адски много. Това, което видях просто не впечатлява. Освен това, събарянето на растителност е базирано на скрипт, а не на физика и това прави неприятно впечатление. Същото важи и за външния вид на храстите. В самата



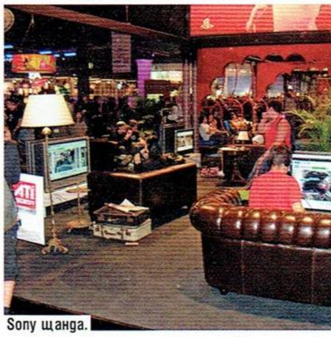
Представянето на Tony Hawk Proving Ground



Последните 2 игри за Dreamcast са тук.



Кенефите на Sony.



Sony щанда.

игра обаче определено има идея. Първо, взривовете на варелите или газовите бутилка са базирани изцяло на физиката, използвана в играта. Тоест, ти в нито един момент няма да си сигурен в каква посока ще бъде насочена експлозията. Още интересни неща – кашоните с муниции освен, че можеш да ги взимаш, също така имаш възможността да ги обстреляш от растояние. Отново базираните изцяло на физика куршуми се разхвърчават във всички посоки. Друг интересен елемент, който ще намери място в играта са последствията от нараняването. И необходимостта от ръчно-оздравителен процес от твоя страна.

К: **Нещо като това, което направи** Коджима **в MGS3**?

М: Долу-горе. Когато си ранен, просто виждаш, как жизнената ти енергия намалява прогресивно и в резултат – погледът ти се замъглява. Идеята е да използваш ножа си за да си извадиш куршума от крака (поне това показаха) и енергията ти постепенно започва да се възвръща. Хитро е като цяло, но наистина трябва да видим как ще го вплетат в пълната версия на играта.

К: **Докато сме на Cry-темата, кажи и за Crisys.**

М: Невероятна визия и абсолютно страндартна игра. Точка.

К: **Сподели, че си се срещал с** Весо Ханджиев. **Можеш ли да кажеш нещо от кухнята на WorldShift**?

М: Да, доста си поговорихме. Показаха ни набързо играта в бизнес частта на изложението, но на този етап мога смело да твърдя, че **WorldShift** е най-красивата стратегия, която съм виждал до момента. Феноменална графична работа. Преди нас е имало журналисти от *GameSpy*, които са на абсолютно същото мнение. Запитах *Весо* не е ли вече твърде демоде да се правят стратегии и той ми отговори, че **WorldShift** няма да е просто обикновена стратегия. По-скоро ще можем да я оприличим на *ММО стратегия*, в която ще се разчита основно на симплификацията. Няма да има сгради, сложно технологично дърво и система за развитие. Ще има *Blizzard* и *Nintendo* стил работа. Тоест, на **WorldShift** ще може да играе всеки.

К: **Завърши по някакъв начин темата PC?**

М: Както ти казах и по-рано, *PC* гейминга ще го има. Ще съкрати още своят пазарен дял спрямо конзолните платформи, но ще просъществува без проблем. Знаеш, ли разликата между *PC* и конзолите, като изключим хардуерните характеристики, се крие също в невъзможността на сульо и пульо да пишат сериозни игри за *PS3*, *Xbox 360* или *Wii*. За да се лицензираш там трябва да покажеш предишни проекти иначе можеш да забравиш. Докато при *PC* е разграден двор и това е допълнителна причина, поради която имаме толкова огромни количествя плява при игрите за персонален компютър.

К: **На конзолния фронт?**

М: Както обикновено *Sony* показаха стил. Значи, бяха го направили толкова стилно, че дори можеше да играеш в кенефите на *Sony* и да изглежда добре. Имаше *DJ* който постоянно миксираше, телевизорите бяха побрани в специални кашони от дърво. Лудница.

К: **Игрите за** PS3**? Това е нещото, което – наред с цената – носи на** Sony **най-много негативи от публиката?**

М: **Uncharted** ми обра овациите. Невероятно изглежда тази игра, братле. Много голям стремеж за показване на детайл. Нещото, което за момент поне мен ме подразни обаче е контролът. Трябва да си истински октопод, за да можеш да направиш някои от движенията на главния герой. Всъщност, прави ми впечатление, че във времената, в които *Nintendo* налага успешно *Wii* контрола и се движи към симплификация на управлението, от *Sony* продължават да правят своите игри по стария начин. Същото в пълна степен важи и за новия **Ratched & Clank**, който – прочее – на ниво визия гони висините, достигнати от *Pixar*.

К: **Нещо за политиката на** Sony**?**

Знаеш ли, проблемът на *Sony* за мен е в бавните темпове на работа. В толкова огромен като мащаб конгломерат промените стават бавно. Също така, за мен *PS3* напълно заслужава цената си, но проблемът е че за масовата публика, това е твърде висока парична точка. Личното ми мнение е че войната между *Sony* и *Microsoft* ще се реши в зависимост от това кой формат ще спечели – *HD-DVD* или *BluRay*. Последните новини за *Sony* не са много добри, тъй като компанията смята да продаде акции за около 3 милиарда долара, за да може да си позволи загубите от евентуално истинско намаляване на цената на конзолата. В същото време компания като *Warner* се е запътила да работи с *HD-DVD* формата. Естествено, говорим за сериозна сума пари и нищо чудно именно *Microsoft*

Sacred варварина не харесва, когато му кажат че играта е Diablo клонинг.

Виенското колело на Microsoft.

Едно от най-атрактивните представяния на игра. Войник навива ръчната сирена и после се крие зад кофи и щандове за хотдог. Medal of Honor това.

да стои зад всичко това.

К: **Как се представи така любимото на нас двамата и половинките ни Nintendo?**

М: Ами, какво да ти кажа – *Nintendo* в момента владее. Въпреки, че представянето им на *Games Convention* беше по-скоро реклама с цел да покажат възможностите на *Wii*, отколкото да представят новите си софтуерни продукти, интересът към конзолата беше феноменален. Хората се редиха на километрични опашки, само за да поиграят **Wii Sport**. Опашката за *WiiFit* беше толкова голяма, че аз просто се отказах. За мен, както знаеш, това е най-правилната компания, тъй като японците продължават да разчитат основно на геймплея и едва след това – на визуалната част на дадена игра. И въпреки, че много хора заклеймиха *Wii* като морално остарял хардуер, с **Metorid Prime 3** и **Mario Galaxy** конзолата показа, че който си го може си го може. Също така е много погрешно мнението на някои, че игрите на *Nintendo* са само за деца. Дете *НЕ МОЖЕ* да изиграе **Zelda The Wind Waker**. *Nintendo*, копеле, правят изкуство, и ме радва фактът, че с *Wii* най-накрая успяха да намерят и пазарна реализация на идеите си, доказвайки, че графиката е едно нищо.

К: **Умно. До голяма степен съм съгласен с твоето становище. Кажи сега за** Microsoft?

М: Щандът им беше подобен на този от преди две години. Оазис, обграден с удобни хамаци и фотьойли, върху, които се разплуваш и играеш последните игри на *Xbox 360*. Поиграх **Project Gotham 4**, който изглежда невероятно. Той още **PGR3** изглеждаше адски добре, но тук си личи, че *Bizzare* вече са опознали конзолата и са направили нещо разкошно откъм визия. Иначе, новата **Viva Pinata** продължава да бъде все така забавна. Освен вътрешена, *Microsoft* имаха и вътрешна част, която представляваше истинско виенско колело. Във всяка кабинка имаше по два *Xbox*-са и два телевизора. Първоначално си помислих, че става въпрос за прехваленото **Halo 3**, но когато влязох се оказа, че ще се забавлявам с **Devil May Cry 4**. Това е първият *Xbox 360* билд, показван пред публика до момента и да – изглежда отлично. Никакви забележки. Много моя игра ще бъде и **DCM4**. Само не мога да разбера защо *Capcom* в четири поредни серии не успя да си оправи камерата. **Halo 3** имаше мултиплейър презентация на split screen ама айде нема нужда от един час опашка. Това е в кратце за *MS*.

К: **За финал?**

М: Що се отнася до изложението в Лайпциг – то ще расте. В Европа едва ли ще се появи скоро по-добра трибуна на игралната индустрия. Германците знаят как да си свършват професионално работата. Иначе за индустрията – въпреки невероятното развитие на технологиите ще спечели този, който предложи най-забавни и леснодостъпни за масовия потребител игри. Графични кучки като мен и теб, ще продължават да си говорят off-record за малко по-различни неща, но бъдещето е в това, което казах в предното изречение. Също така се надявам голяма част от разработчиците да спрат да правят своите игри по калъп. Омръзна ми да гледам (основно от западните дивелъпъри) нормал мапинг и блуум на богато в геймплей, който се развива в коридори и основно трепеш некви неща без никъв интелект. Това цялото гарнирано с Unreal енджин или там некой друг физичен Havok и вече се фукат, че са хванали бога за рога. На всяка следваща игра просто й сменяш скина и имаш поредния нов мега екшън хит. Подлошото е че крайният потребител купува такива заглавия. А докато има търсене, ще има и предлагане.

BLIZZCON

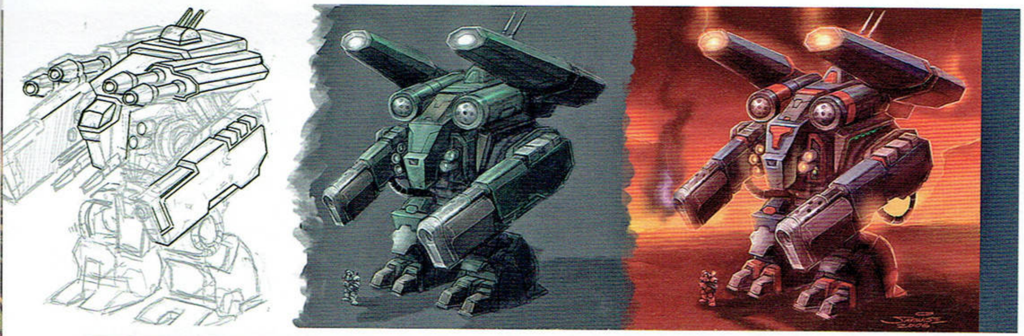
Един от най-сеизмичните епицентрове на геймърски интерес след E3 '07 безспорно се оказа тазгодишният *BlizzCon*, който подари на многомилионната общност от фенове два дни, изцяло посветени на проекта **StarCraft 2**, и обявения по време на самото събитие бъдещ експанжън на **World of Warcraft – Wrath of the Lich King**. Близо осем хиляди човека имаха привилегията да присъстват на шоуто в Анахайм, Калифорния, като билетите бяха продадени почти моментално в рамките на три дни. Освен традиционно дългия списък от всякакви геймъроугодни благинки под формата на мърчандайз, кодове за бъдещи бета тестове и всевъзможни дрънкулки, *BlizzCon* предложи наистина солидна програма, съставена от множество тематични панели, където екипът на *Blizzard* представи в детайли различни аспекти от миналото и бъдещето на двата основни фокуса – **StarCraft** и **World of Warcraft** вселените. В претъпканото от презентации двудневно събитие място намериха и проведените финали в турнирите по **StarCraft**, **WarCraft 3,** както и мачове от по-младичкия арена ладър при **World of Warcraft**. За десерт в програмата бяха предвидени няколко състезания, сред които машинима видео конкурс, най-добра песен, любителски арт, костюм и далеч по-нестандартното имитиране на ин-гейм глас. Така съвсем обобщено изглеждаха *горещите* трети и четвърти август в анахаймския панаирен център.

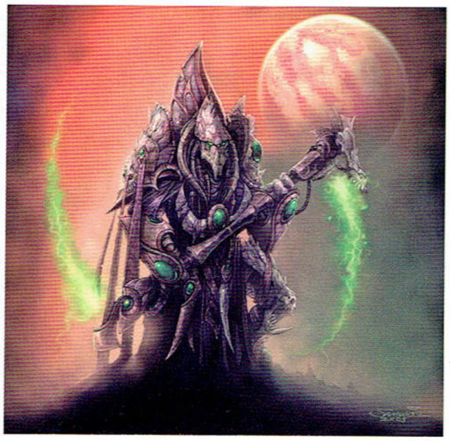
Сега следва да обърнем малко по-специално внимание на всичко важно, за което се говореше и беше показано по време на *BlizzCon*, относно **StarCraft 2** и прясно обявения **Wrath of the Lich King**.

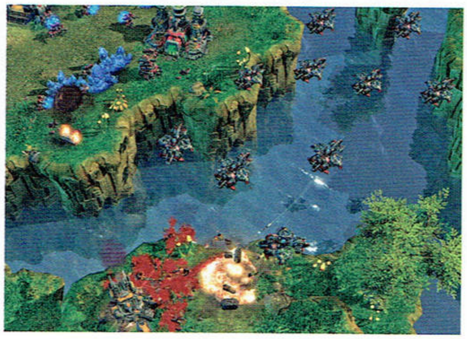
StarCraft 2

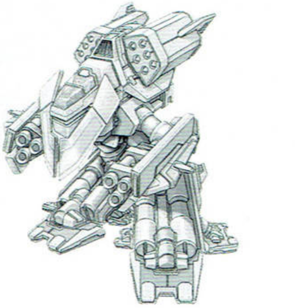
Нова демонстрация на играта разигра комплексна битка между два Терана, което беше повод да се запознаем с някои нови единици и да добием по-цялостна представа за расата в **StarCraft** "версия две". При

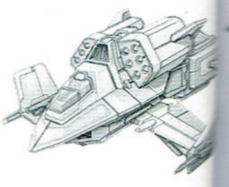
WELCOME TO BLIZZCON
a









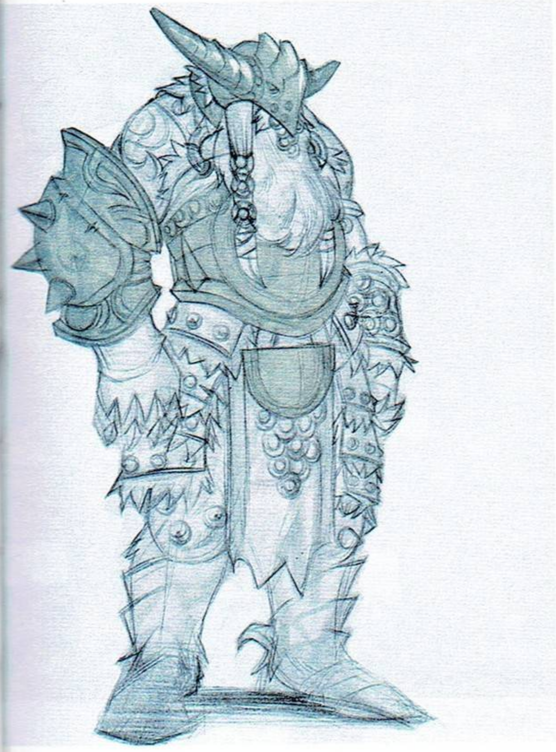


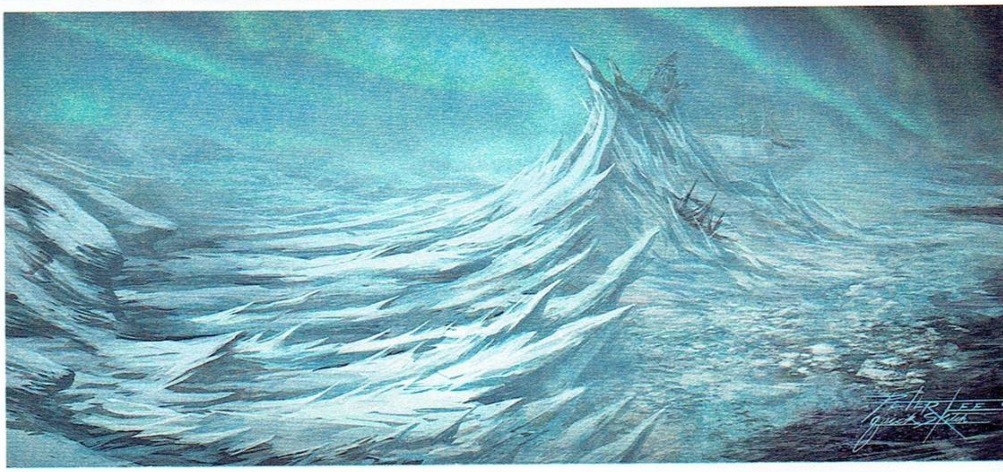
все, че новият облик на Зергите продължава да тъне в мистерия, панелът по време на *BlizzCon* разкри доволно много информация за вида технологии, които ще бъдат на разположение в арсенала на Землянитe. Новата придобивка "Викинг" представлява трансформър, който може да използва два режима на функционалност – леко въоръжен робот по земя (assault walker) или изключително ефективен за въздушни битки кораб (air-superiority fighter). Другият тип въздушна единица – Banshee – е с доста по-праволинейна употреба и със способността си за клоук наследява познатия вече Wraith, а посредством бараж от ракети е способна единствено на маневрени атаки въздух-земя. Успяхме да видим и достойния за титлата "ултимативна единица" робот с кодово название Thor, който сее тотална разруха по абсолютно всичко на пътя си, благодарение на четири зловещи оръдия, които се активират в режим на артилерийски огън. За сметка на солидната си огнева мощ, роботът е доста бавен и демонстративно беше надцакан от сюрия маневрени танкчета "Кобра". В останалата част от демото се запознахме с теранските съплай депа, които могат да бъдат снижавани, за да предоставят път на земни единици, мощна опция за ъпгрейд на командния център с оръдейна кула (planetary fortress) и гоустове, които са способни да привикват подкрепления на всяка точка от бойното поле.

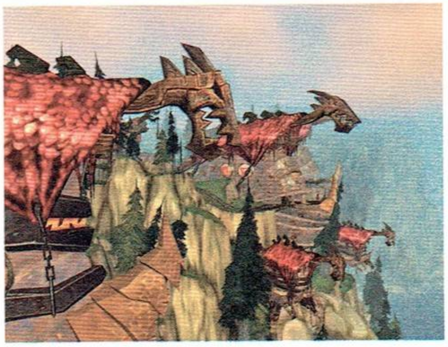
След показаното демо, щафетата пое Роб Пардо, който разкри различни особености при сингъл плейър кампанията в **StarCraft 2** и новите концепции, които ще са водещ акцент в соловата част на играта. Съвсем очаквано космическата сага ще се разиграва от гледна точка на всяка от трите раси, но този път кампаниите ще са далеч по-индивидуални като усещане и начин на игра. И то не само поради очевидните различия в геймплея на Теран, Зерг и Протос, а още на ниво методи за избор на мисия, налудничави екстри, кът-сцени и тонове интерактивност, нямащи пряка връзка със същинските бойни действия. В презентацията на Пардо беше показана напълно нова геймплейна фаза за Тераните. Героят, оглавяващ кампанията – добре познатият ни Джим Рейнър – се намира на кораб, където може да провежда диалози с други персонажи, помагайки активно на играча да се потопи в сюжета. Джими използва различни обекти в каютата на кораба, като холографска карта с тонове информация, или пък е способен да купува единици и ъпгрейди, които ще присъстват в предстоящата мисия. На пръв поглед малка добавка, която обаче внася адски много индивидуалност и дълбочина в кампаниите.

Wrath of the Lich King

Едва ли сме в правото си да наречем новия експанжън на **World of Warcraft** по-интересната част от BlizzCon, защото най-малкото не всички сме смирени поданици на MMO световете, но несъмнено **Wrath of The Lich King** се зарадва на значително по-голяма част от медийното внимание. Дни преди официалното обявление на новия проект общността спекулираше главно около бъдещата поява на **Diablo 3**, MMO по **Diablo** и дори MMO в света на **StarCraft**. Реалните цели на *Blizzard* обаче съвсем не съвпаднаха с блянoвете за възраждане на култовия хак'енд слаш. Съществуването на второ **World of Warcraft** продължение стана факт, потвърждавайки всъщност най-смисления и логичен ход, който компанията е способна да направи. Новият експанжън следва изкъсо успешната формула на вече доказалия се **The Burning Crusade**, оформяйки нова порция от десет левъла (максимумът става 80), поразширени дървета с таланти, нови умения, както и чисто нов континент за изследване. Действието този път ще се развива в Northrend, където основната нишка в сюжета ще продължава историята от **Warcraft 3: The Frozen Throne** – освобождаването на The Lich King и окончателното му свързване с Артас, посредством руническия меч Фростморн. Размерът на ледения континент се очаква да бъде по-голям от този на Аутланд, но цялостното съдържание на експанжъна и времето за левълинг ще се запазят близки до тези в **The Burning Crusade**. Съвсем закономерно първата реакция, която човек, занимаващ се с играта от доста време, може да демонстрира, е явното недоволство, че *Blizzard* нагло се опитват да пробутат едра порция "още от същото". Ще оставим за момент настрана специфичните новости около **Wrath of the Lich King**, за тях така или иначе ще поговорим надлежно малко по-нататък в материала. Истината е, че след рекордните девет милиона потребители и тенденцията това число да се увеличава, *Blizzard* нямат особено голям повод да се затормозяват с иновационни подходи, подгрявайки позастинал интерес към своя игра. Тук е мястото да отворя и една малка скоба, в която да вмъкна личната прогноза, която си позволих да направя преди обявяването на експанжъна, а именно възможно ли беше от **World of Warcraft** да се извлекат две напълно различни игри. След появата на **The Burning Crusade** и още по-изразеното разделение между PvP (играч срещу играч) и PvE (играч срещу обкръжение), в играта се появиха две отделни касти – хората, които предпочитат прогреса в инстансите, и онези, които обикнаха арените и казаха "не" на многочасовите райдове. Между тези две противоположни страни останаха играчите, които с мъка се опитват да бъдат значима част и от двете дейности, но само за да се окажат в капана на постоянна и скъпа нужда от промяна на екипировка и таланти, а в допълнение и нуждата от много повече време за постигане на резултат







на два геймплейни фронта. Главната причина, поради която предположих, че **World of Warcraft** спокойно може да бъде разделен на две индивидуални игри, се появи при споменатото от *Blizzard* намерение арените да бъдат превърнати във валидна платформа за eSports, което обаче поставя под въпрос много от фундаменталните PvE аспекти от играта и основно онези, отговарящи за развитието на персонаж. Никой няма на разположение по два-три месеца, за да играе даден герой, с който тепърва да участва в PvP арените, следователно нещо гигантско трябва да настъпи в дизайна на играта. От друга страна PvE играчите винаги са страдали от драконовите мерки, предприемани най-често в услуга на финия PvP баланс. Задълбочаването на двата геймплейни акцента – PvP и PvE – тяхното разделение за доброто на играта не се случи в крайна сметка и макар че **World of Warcraft** продължава да бъде подходяща не само за кежуъл геймъра, играта е много повече ориентирана към масите, предлагайки всичко и за всички.

Връщайки се на темата, ще обърнем внимание на индивидуалните новости, които следва да бъдат представени в новия експанжън. Преди **Wrath of the Lich King** да се настани удобно по рафтовете, ще бъдат пуснати два кънтент пача – версия 2.3 и 2.4, представяйки един нов инстанс за 10 човека – Zul'Aman, който се явява едно стъпало по трудност над доминиращия по популярност в момента Karazhan, както и комплекса The Sunwell, предлагащ една зона за 25 човека и друга за 5 плюс самата сюжетна връзка между Аутланд и Нортренд. Нова професия също ще бъде предвидена – притежателите на експанжъна ще могат да се занимават с новата енчант система inscription, която ще позволява да бъдат подобрявани различни аспекти от уменията и магиите в играта. Играчите ще надписват скролове, които могат да се продават директно чрез аукцион, но повече подробности за новия занаят не бяха разкрити. Вероятно най-емблематичната особеност в бъдещия експанжън се оказа концепцията за hero клас. **Wrath of the Lich King** ще представи Death Knight героя, познат от третата част на Warcraft. Въпросният клас ще бъде достъпен след като играчът е постигнал определен левъл и е изпълнил серия от куестове, които ще обясняват как точно твоят Death Knight се е пръкнал върху лицето на Azeroth. След покриването на въпросните изисквания играчът ще има правото да създаде на акаунта си нов Death Knight, който по всяка вероятност ще започва на доста висок левъл. Механиката на този hero клас ще бъде коренно различна от познатите до този момент мана, енергия или рейдж. Death Knight-ът ще черпи сила от руните, които предварително е инкрустирал върху меча си. Съответно тези символи ще бъдат три вида, отнасяйки се до трите уникални дървета с таланти. Кървавите руни ще бъдат най-вероятно използвани за офанзивни магии, ледените – за различни контролиращи противника ефекти, а нечистите (unholy) – за магии, нанасящи поражение през период от време (damage over time – DOT). Отделно от трите вида символи, Death Knight-ът ще представлява меле клас, който при нужда ще бъде способен да влезе в ролята на танк. Другите му способности ще бъдат в областта на некромантията, съживявайки скелети или развявайки любимия "Death and Decay".

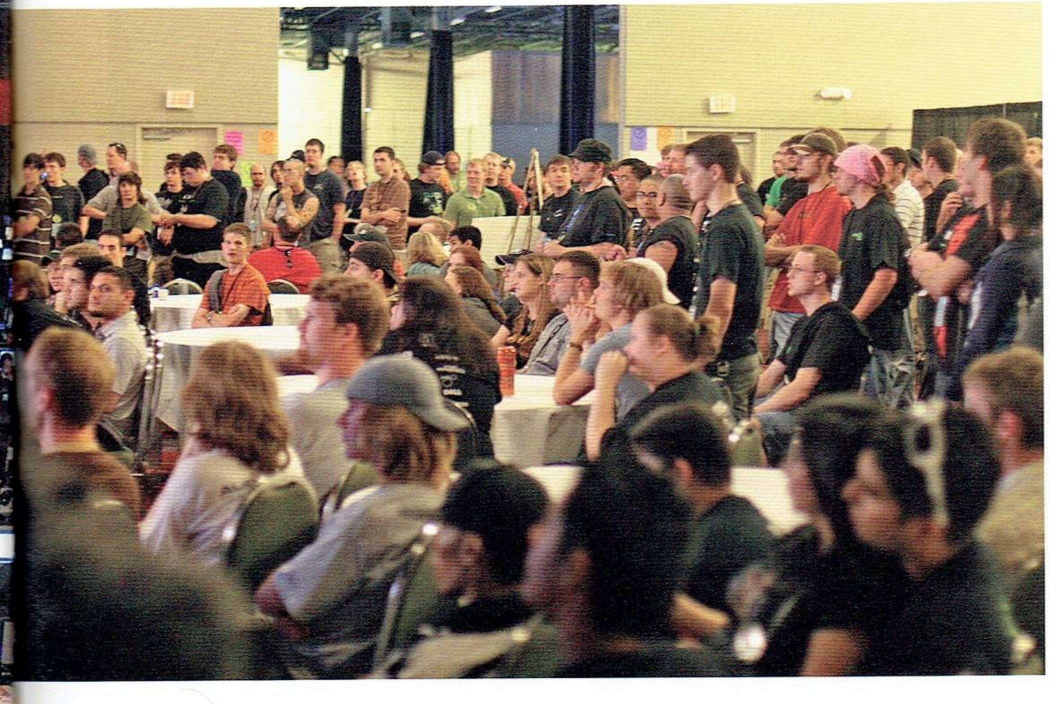
Wrath of the Lich King е все още в доста ранна фаза на разработка и много от известните неща до този момент подлежат на промяна. Един от най-солидните слухове, които плъзнаха из интернет пространството малко след *BlizzCon*, беше свързан с твърдението, че продължението на **World of Warcraft** няма да предложи единствено Death Knight-а, а цяла плеяда от уоркрафт герои, които ще специализират вече съществуващите класове. Това обаче е предпоставка за колосални мъки по балансиране на играта и е твърде малко вероятно. На финала е добре да споменем, че всякакви спекулации, свързани с евентуална премиерна дата, ще са напълно излишни. *Blizzard* за пореден път остават верни на принципа "когато е готово", а пък ние се надяваме, че **Wrath of the Lich King** ще даде на играчите малко повече, отколкото сме склонни да очакваме.

QUAKECON 2007

От две години насам *Unreal Engine 3.0* е може би най-"горещата" технология в индустрията. Геймърите не спират да се прехласват по нея, девелъперите (дори японските, които обикновено гледат да странят от чуждото) я лицензират като невидели, а *Epic* доволно потриват ръце при вида на потока от зелени банкноти. Междувременно пък *PC* геймърите се дивят на фотореалистичните гледки на **Crysis**, докато притеснено опипват портфейлите си, чудейки се за какво ли хардуерно чудовище ще трябва да се охарчат, за да подкарат корейските джунгли както подобава.

Е, дойде времето *id* също да извадят скрития си коз в лицето на *Tech 5*. Само че за разлика от конкурентите си, те са поели по коренно различен път благодарение на *megatexture* технологията, която като на шега решава един от най-болезнените проблеми на гейм хардуера – недостига на видео памет. Вместо да се използва стандартният метод за текстуриране, чрез нея повърхностите ще се покриват с една единствена гигантска текстура с разделителна над сто хиляди пиксела, по която художниците ще могат да рисуват както душа им поиска с "четки", подобни на тези във *Photoshop*, без да се притесняват за стабилността и фреймрейта на играта. Така на практика единствените им ограничения ще са времето и ресурсите, с които разполагат, и няколко души ще могат да работят по едно ниво едновременно, което значително ще съкрати сроковете за завършването на игрите.

Но ако оставим настрана нещата, които са интересни най-вече на девелъперите, ползата за нас, геймърите, е че игрите ще могат да вървят и изглеждат еднакво добре на всички некст-джен платформи. Специално за **Rage**, *id* са се прицелили не в грухане на максимално количество ефекти, вървейки по гайдата на производи-



Quake 3 се завръща!

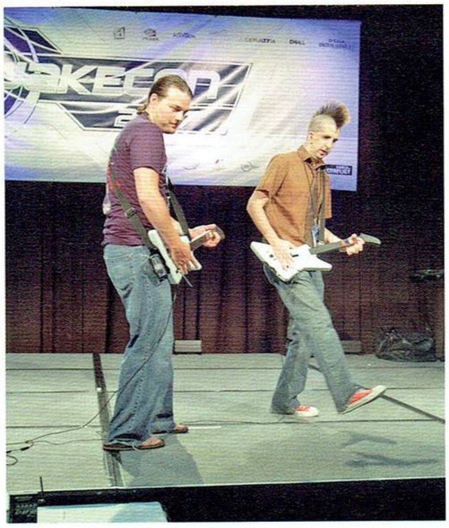
За някои **Quake 2** е ултимативният класически FPS и "The Edge" е единствената карта, а **Quake 3** е стъпка назад. За други пък **Unreal Tournament** е абсолютният номер едно. Но със сигурност е неоспорим факт, че мултиплейър шуутърът на *id* е прекрасна класика, предлагаща изключително надъхващ адреналинов геймплей, който и до ден днешен си остава еталон за качество. Съответно *id* са решили отново да го върнат в светлината на прожекторите, като пуснат негови версии за *Xbox Live Arcade* и, колкото и шокиращо да звучи, интернет браузъри! Първата се казва **Quake Arena Arcade** и се разработва от *Pi Studios*. Другата пък ще се финансира чрез реклами и съответно ще бъде напълно безплатна, както подсказва и името – **Quake Zero**. По нея работят членовете на нов екип в *id*, които след приключването ѝ ще се захванат с нова **Quake** игра, използваща *Tech 5*. За капак Кармак обяви, че скоро време мисли да подхване и *Nintendo DS* версия на **Quake 3** с 2.5D визия а-ла **Doom**.

телите на хардуер, а във вечно бленуваните 60 кадъра, които виждаме все по-рядко и по-рядко. И това не е просто закана, както се видя на пуснатите един до друг *Xbox 360*, *PS3*, *PC* и *Mac*, на всеки от които играта летеше дори в този доста ранен етап на разработката си. Разбира се *PC* и *Mac* геймърите едва ли ще насладят на тази производителност с антична видео карта и процесор от началото на века, но определено няма да има нужда да се бъркат и за последно поколение хардуер.

Все пак *Tech 5* не е някаква панацея за всички пречки, пред които игрите се изправят от техническа гледна точка. Както Кармак отбелязва, полигоните все още са голям проблем, който едва ли ще бъде решен скоро. А и "мегатекстурата" ще изисква огромните 20+ гигабайта място. Но определено новият енджин е сериозна стъпка напред и сме сигурни, че скоро и други ще последват примера на *id*.

Rage

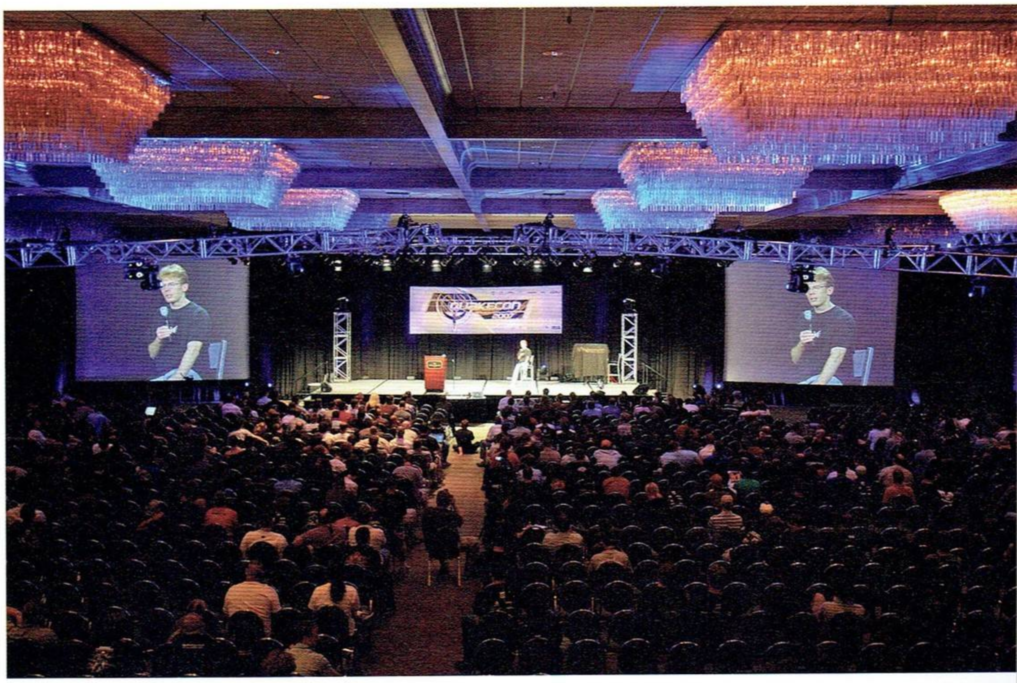
Технологията е прекрасно нещо и *id* винаги са били сред лидерите в това отношение, но онова, което наистина искаме от тях, е най-накрая да ни припомнят за добрите стари времена, когато бяха предводители и на геймплейната революция с **Wolfenstein**, **Doom** и **Quake**. Разбира се **Doom 3**, както и поверените на други студия **Return to Castle Wolfenstein** и **Quake 4**, в никакъв случай не бяха лоши игри, но просто не носеха същата тръпка като предшествениците си. Но ето че надеждата отново беше възкресена от обявения



id под пара

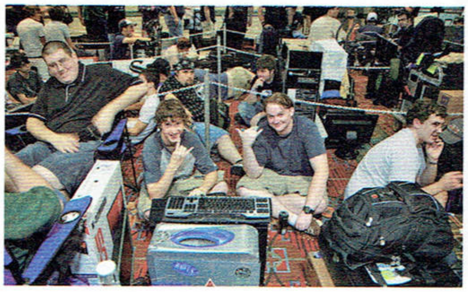
На *QuakeCon* беше обявено, че вече всички игри на *id* (до една ъпдейтнати, за да вървят на нови операционни системи!) са достъпни през *Steam*, услугата за онлайн дистрибуция на *Valve*. Ето го пълният им списък:

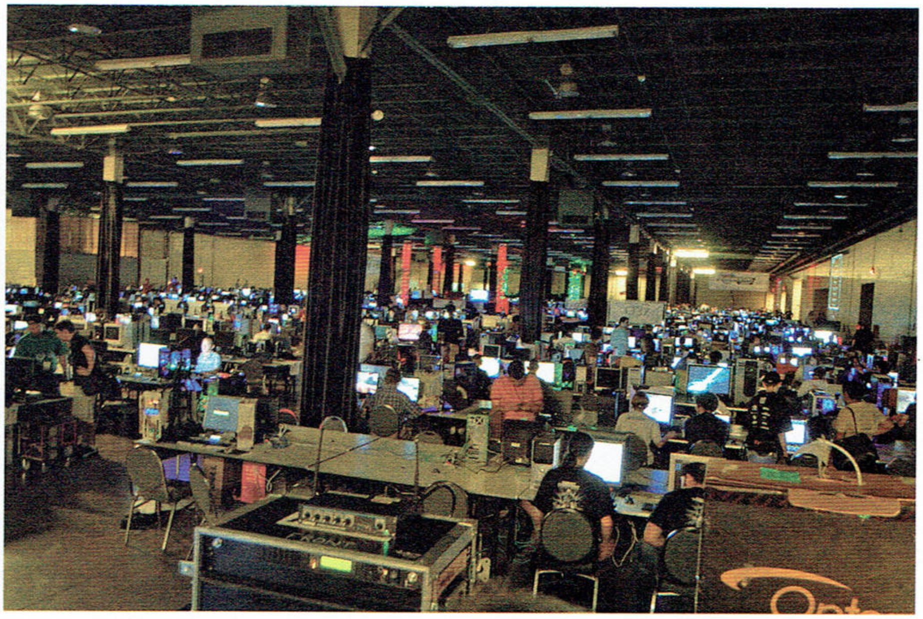
Commander Keen, Епизоди от 1 до 5
Wolfenstein 3D
Spear of Destiny
Return to Castle Wolfenstein
Ultimate DOOM
DOOM II
Master Levels for DOOM II
Final DOOM
DOOM3
DOOM3: Resurrection of Evil
QUAKE
QUAKE Mission Pack 1: Scourge of Armagon
QUAKE Mission Pack 2: Dissolution of Eternity
QUAKE II
QUAKE II Mission Pack: The Reckoning
QUAKE II Mission Pack: Ground Zero
QUAKE III Arena
QUAKE III: Team Arena
Heretic: Shadow of the Serpent Riders
HeXen
HeXen: Deathkings of the Dark Citadel
HeXen II



Wolfenstein на големия екран

Едва ли всяка новина за филм по игра заслужава да бъде посрещана с отворени обятия, особено ако зад нея стои епичният с неосъзнатата си бездарност Уве Бол, но за щастие адаптацията на **Wolfenstein** е поверена в съвсем сигурни ръце, при това ръце, имащи достъп до бая сериозен бюджет. Продуцент ще бъде Самюъл Хадида (**Onimusha**, **Resident Evil: Exctinction**, **Silent Hill**, **Domino**, **Good Night and Good Luck**, **Resident Evil: Apocalypse**, **Killing Zoe**, **True Romance**), а сценарист – Роджър Ейвъри (**Beowulf**, **Silent Hill**, **The Rules of Attraction**, **Killing Zoe**, **Pulp Fiction**).





на *QuakeCon* **Rage**, който поема в коренно различна насока не само спрямо предишните им проекти, а и спрямо установените жанрове. А именно – играта ще е експлозивна комбинация от FPS и рейсър, разположена в постапокалиптично бъдеще, одрало кожата на безмерно култовия филм **Mad Max 2: Road Warrior**.

Сигурно първото нещо, което сте забелязали из околните скрийнове, е че играта е... светла! Няма ги катранено черните сенки из клаустрофобичните коридори на **Doom 3**, няма ги кафявите индустриални гледки на **Quake**. Вместо тях в значителна част от играта ще се мотkаме из слънчеви отворени пространства, които ще демонстрират главозамайващите възможности на *Tech 5*.

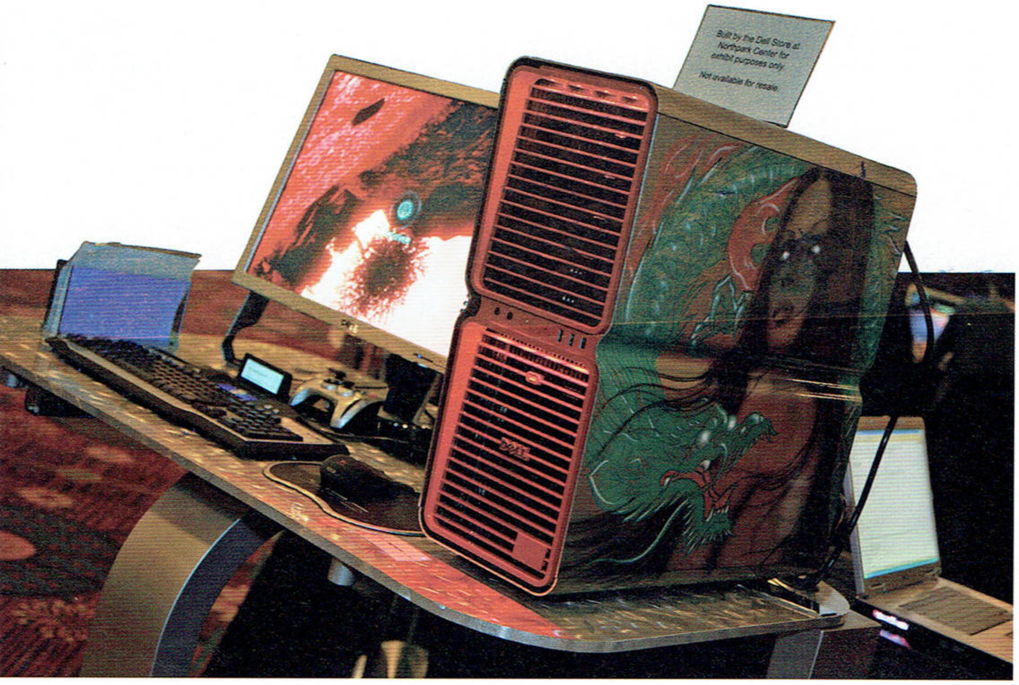
Засега не се знае много за историята, освен че главният герой ще обикаля разни разнебитени градчета и селца, помагайки на жителите в борбата им срещу неизбежните за всяка ситуирана в постапокалиптичното бъдеще история зли тирани. Съотношението между FPS и рейсинг частите вероятно ще се върти около 60:40, но това не означава, че двете ще са разделени. По всяко време ще можеш да слезеш от колата си, я за да разгледаш огромния свят, я да пръснеш черепа на някой нещастник, който се опитва да те настигне в разгара на състезанията. Специално рейсинг частта е сериозно предизвикателство за *id*, защото е различна от всичко, което са правили преди, но стремежът им е да се превърне в зарибяващ аркаден въргал.

Освен задължителния екшън, в **Rage** ще има и известни приключенски елементи, с които изглежда ще стъпи плахо дори в територията на **Fallout**. Пример за това е чичкото с китайската шапка, мотаещ се из трейлърите, който всъщност е търговец в едно от селищата.

За съжаление подробностите за играта все още са кът, така че ще трябва да почакаме, докато видим какво още крие крайно интригуващият проект. Очаквайте далеч по-подробно превю, когато научим повече.

id for teh win!

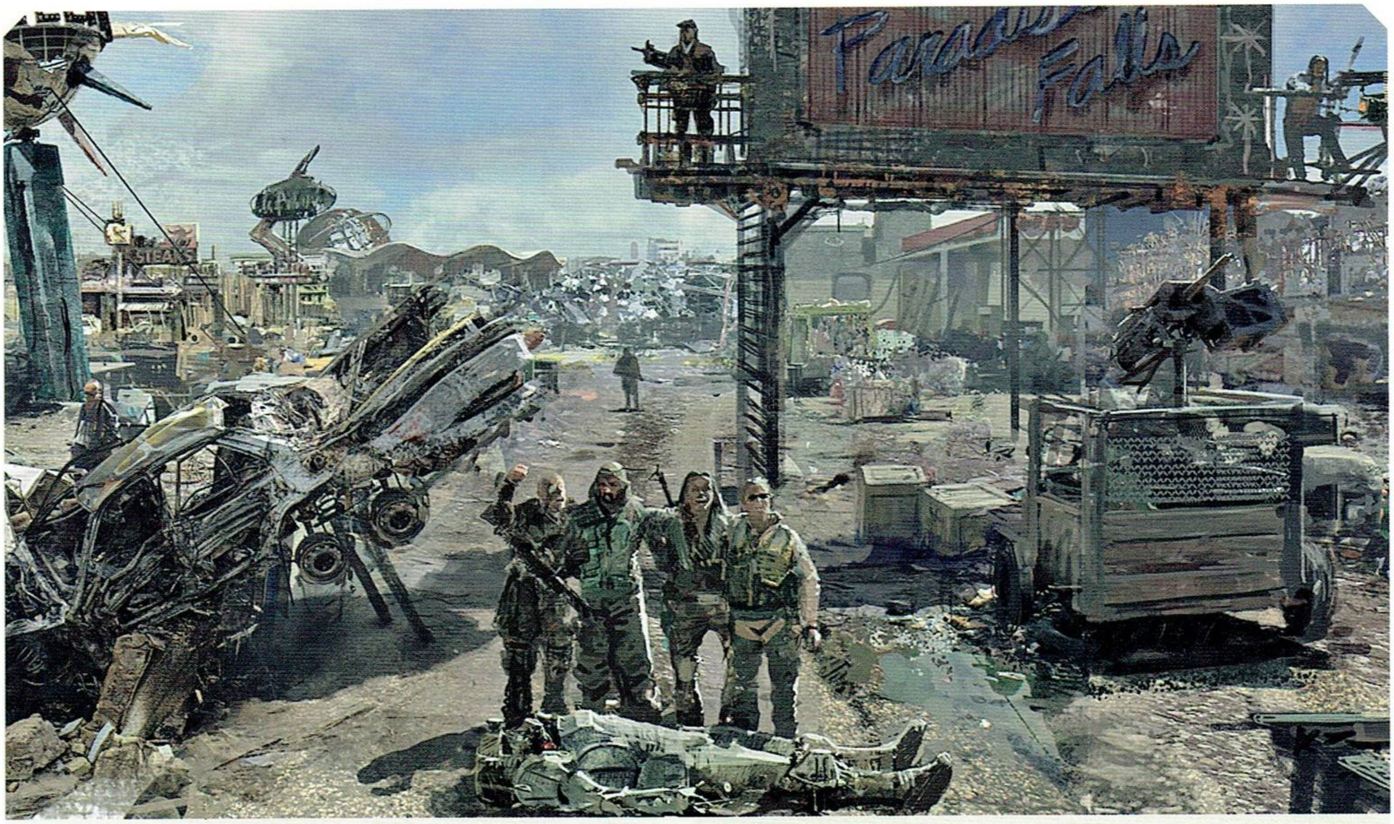
По всичко изглежда, че старите пушки от *id* сериозно са се амбицирали да направят славно завръщане към върха, и то не по добре отъпканите пътеки, из които бродят повече от десетилетие. Естествено, няма гаранция, че ще успеят, но определено имаме повече от добро предчувствие за бъдещето на **Rage** и съпровождащия го *Tech 5* енджин.


Built by the Dell Store at Northpark Center for exhibit purposes only.
Not available for resale.

Кармак + мобилен гейминг = ВНЛ

ORCS & ELVES II

От край време Кармак не крие ентусиазма си относно потенциала на мобилния гейминг. За него той е прекрасна възможност за създаване на експериментални проекти без особен финансов риск. В последствие те могат да прераснат в по-големи и комплексни игри за по-мощни платформи. Така например играта на id за мобилни телефони, Orcs and Elves, скоро ще бъде пусната за Nintendo DS, а за в бъдеще може да стигне до Wii, че защо не и до най-мощните модерни платформи.



▶ PC
▶ PS3
▶ X360

Fallout 3

От: **Snake**

Жанр: Action RPG **Производител:** Bethesda Game Studios **Разпространител:** Bethesda Softworks
Излиза: Есен 2008 **Сайт:** fallout.bethsoft.com/index.html

War. War Never Changes

Роден си в убежище. Ще умреш в убежище. Винаги си вярвал, че началото и краят на житейския ти цикъл ще бъдат белязани от все същите сиви стоманени стени, все същите резки адски черни сенки, избягали в ъглите от агресивната ярка светлина на неоновите лампи. Вече двеста години твоите хора обитават тази дупка – едно затворено общество, за което ксенофобията е религия, а външният свят – мит. Апокалиптичен мит. Защото зад огромната и тежка кръгла врата на убежището се е стаил Адът. И ако в някой проклет от бога ден тя се плъзне встрани, задвижена от прогнилите си, ръждясали механизми... нахлуващият въздух ще изгори дробовете ти, слънчевите лъчи ще изпепелят очите ти, които ще се пръснат в черепната кутия и ще се стекат по бузите ти, а – докато пищиш в падналия мрак – невъобразими същества ще разкъсат топлата жива плът и ще започнат да се хранят с все още пулсиращите ти вътрешности.

Роден си в убежище. Топло, сигурно, *познато*. И сега, докато стоиш пред кръглата му врата, *пред вратата, зад която е стаен Адът*, се опитваш да изпразниш съзнанието си от всички ужасни неща, които знаеш, че предстоят. Да забравиш за дома си, за уюта, за живота такъв, какъвто си го познавал досега.

Баща ти, единственият ти близък човек в твоя клаустрофобичен свят, е излязъл през тази врата без да обясни на никого защо го прави и къде, в името на всичките шибани богове и дяволи, си мисли че отива. Нямаш друг избор, освен да го последваш. През Ада.

Стърженето на зъбните колела заглъхва рязко и ти пристъпваш в светлината. Пристъпваш за първи път върху истинска почва. Очите ти все още са си на мястото, а слънцето е странно, зловещо красиво. Убеден си, че до минути ще бъдеш мъртъв, разкъсан, забравен. Но някъде, в дълбините на съзнанието ти се прокрадва плахата мисъл, че може би това не е смъртта. Може би това е твоето раждане. Моментът, в който започва *истинският* ти живот...

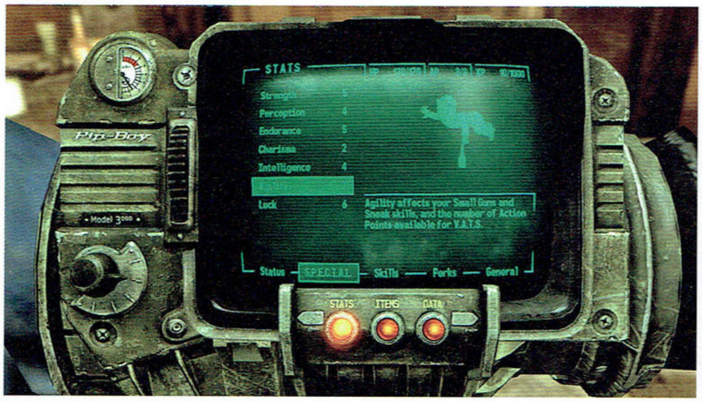
Legends of the Fall

Fallout е легенда. Една от най-великите ролеви игри, изпепелила фентъзи клишетата в огъня на ядрената си експлозия, дала ни шанс да се потопим в един нов, различен, зловещ и абсолютно очарователен виртуален свят. Всички знаем за безрадостния край на сагата, свързан с финансовата смърт на създателите ѝ. Всички знаем за обещаваното ново начало и плахото провикване в задните редове на изнервената тълпа – "Ъъъ, **Fallout** е мъртъв, да живее **Fallout**?"

Когато през 2004 година *Bethesda*, хората зад закономерно популярната **The Elder Scrolls** серия, купиха лиценза с ясната идея да продължат франчайза в съвсем обозримото бъдеще, въпросната тълпа мигновено се раздели на два лагера. Според едната половина това беше най-прекрасното събитие на света от първата им ерекция насам, защото доказани перфекционисти, разполагащи с доказано сочни бюджети, ще се заемат с ритуала по възкресяването на любимата им игра. И, без съмнение, резултатът ще бъде чудовищно добър. Другата част от множеството сумтеше ядно, че **Fallout** по-добре да си беше стоял мъртъв, защото най-важното нещо в първите игри от поредицата е бил колосалният им колорит, а *Bethesda* се славят с неподправения си талант да правят красиви игри с изпипани до последния детайл жилки в листенцата на вековните дървета... но игри, които са изпразнени от съдържание като предизборни обещания. Кому, фор фокс сейк, е нужен **The Elder Scrolls V** с постапокалиптични декори?

А докато течаха споровете, *Bethesda* кротичко си работеха над играта, която сами са мечтаели да изиграят от години. *"На всички ни липсваше духът на* **Fallout**. *Мечтаехме да го видим в игра отново. И сега – странно е, но и адски възбуждащо – самите ние правим тази игра"*, споделя изпълнителният продуцент Тод Хауърд.

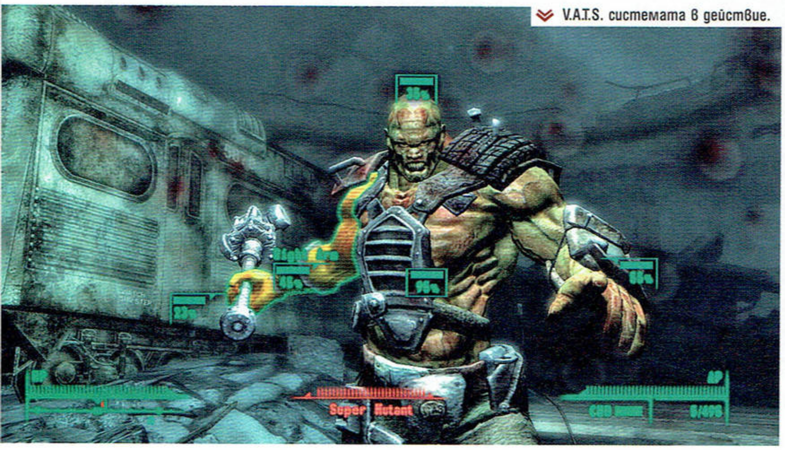
Дали имат шанс да се справят? Медийни представители, запознати с концепциите и готови фрагменти от геймплейната механика, твърдят разпалено, че "**Fallout 3** ще съчетава най-доброто от **Elder Scrolls** и **Fallout** сериите, без никакви компромиси и достатъчно иновации, за да изненада дори и най-крайните критици на *Bethesda* продуктите."



Strength 5
Perception 4
Endurance 5
Charisma 2
Intelligence 4
Agility
Luck 6

Agility affects your Small Guns and Sneak skills, and the number of Action Points available for V.A.T.S.

V.A.T.S. системата в действие.



Ние на медийни представители не вярваме (и на самите себе си в това число; между нас казано тоа Снейка е голем тъпак). Доверяваме се само на *Пъблик Енеми*, призоваващи ни да не билийвъме на хайпа още от осемдесетте на миналия век. Така че кротичко ще изчакаме и ще видим. Без обаче да можем – това не успяхме да го постигнем дори с дългогодишни тренировки – да спрем растежа на зародилата се в душите ни плаха надежда, че **Fallout 3** наистина ще бъде нещо *голямо*.

The Last Firstborn

*"***Fallout 3** *започва със самото раждане на героя ти"*, обяснява доволно водещият дизайнер Емил Паглиаруло. *"В оригиналната игра той беше роден в Убежище, но това бяха просто думи от сценария. Сега искаме играчът наистина да види това Убежище, да живее в него, да види контраста със света отвън."*

Майка ти умира при раждането, опечаленият ти и носещ маска (както подобава на човек в операционна) баща те повдига на ръце и специалистите в Убежището започват да те анализират с "ДНК-скенер". Което те отпраща директно към керъктър дженърейшън екрана, мястото, което ще определи как изглеждаш, избирайки си пол, раса, телесна структура, лице. Едва след като си готов с избора, виртуалният ти баща ще махне маската и ще можеш да забележиш приликите – не особено сериозни, но достатъчни, за да бъде роднинската връзка ясно видима.

Последвалите начални часове от играта ще отразяват детството ти, прекарано между стоманените стени на Убежището – твоя затвор и дом. Докато си още малко пишлеме, в детските книжки, които баща ти ти дава, ще откриеш първите отговори на въпроса "какъв искам да стана, когато порасна", определяйки базовите характеристики на героя си. Междувременно ще се радваш и на може би най-добре интегрирания в историята на игра тюториъл до момента, защото баща ти – както си му е редът – ще трябва да те научи как да ходиш и да си взаимодействаш с околната среда.

На 10 ще получиш своя Pip-Boy 3000. *"Майтапехме се, че в това технологично ретро-чудо сме вкарали повече пиксел шейдъри, отколкото в целия* **Oblivion**, *ама си е истина"*, радва се Хауърд. *"Много държахме да предадем стария вид на машинката с помощта на новите технологии и мисля, че успяхме."* Освен да ти служи като класическия RPG керъктър скрийн от старите игри, тук Pip-Boy-ът има добавено и ретро радио с лицензирани от *Bethesda* парчета от периода 1940-50 година. По-веселото е, че в хода на радиопредаванията ще можеш да научаваш новини, които директно ще те препращат към нови съб-куестове.

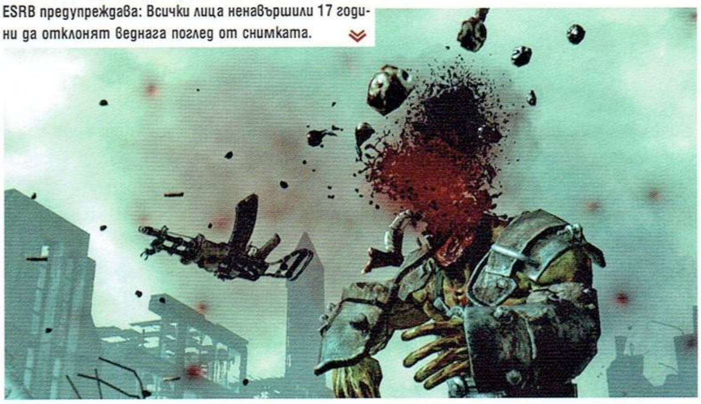
На 16 ще държиш своят G.O.A.T. (Generalized Occupational Attitude Test) отговорите на който окончателно ще завършат създаването на персонажа ти. В основата на всичко е познатата ни креатирана специално за поредицата S.P.E.C.I.A.L. система със своите skill-ове, perk-ове и trait-ове. Класика.

На 19 баща ти изчезва и приключението започва.

Into the Wasteland

Изометричната перспектива – за добро или лошо – вече е в миналото. Подобно на **TES**, ще можеш да избираш между фърст и търд пърсън камера. *"Шокирани установихме, че много хора използваха втората в* **Oblivion**. *Ние я бяхме сложили, колкото да можеш да си се порадваш на героя"*, обяснява Хауърд. *"Сега наблегнахме много по-сериозно на търд пърсън частта и вече имаш напълно адекватен избор между два еквивалентно добри стила на игра. Ако едната перспектива ти допада повече, можеш да я използваш до самия край на играта. Няма момент, в който да си принуден да превключиш"*. Независимо от позицията на камерата, дори и на този ранен етап **Fallout 3** изглежда зверски добре. Вниманието към детайла е впечатляващо, а от *Bethesda* споделят, че великолепният – дори от съвременна гледна точка – енджин на **Oblivion** е преработен практически из основи за целите на новата игра. Ако съдим по видяното – преработен към много, *много* по-добре.

Първоначалният фокус на играта е поставен върху факта, че – както подобава на една уважаваща себе си постапокалиптична пустиня, населявана с гладни мутанти и не по-малко гладни и оцелели по чудо хора – определено ще имаш проблем с амунициите и храната. Втората, прочее, се радва



ESRB предупреждава: Всички лица ненавършили 17 години да отклонят веднага поглед от снимката.

That's not the way [illegible]. And i[illegible] do to go around asking questions li[illegible]. Especi[illegible] around the Overseer.

на освежаващия шанс да бъде силно радиоактивна и е добре да следиш внимателно какво ядеш и пиеш, за да не се сдобиеш спонтанно с гаврещ се със статистиките ти handicap или пък директно със спретнатата надгробна плоча. Да не говорим, че фактът, че разполагаш със солиден на вид патлак и си превъртял **Gears of War** и **Half-Life 2** на максимална трудност, не те изстрелва автоматично в челните позиции на хранителната верига.

"Това, че **Fallout** *може да се играе от фърст пърсън перспектива, не го прави FPS"*, категоричен е Тод Хауърд. *"Това е ролева игра, не екшън"*. Чудничко. 'Щото на **Oblivion** не му личеше много.

От *Bethesda* са изобретили иновативна бойна система, наречена Vault-Tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.). При все, че класическата стрелба в реално време ще е налична, по-добрата идея е свързана с паузиране на играта и прицелване в определена зона от тялото на противника. Ще виждаш процентния шанс – в зависимост от разстоянието, оръжието и личностните ти качества – да улучиш. Подобно на оригиналните игри, ще имаш екшън точки (Action Points), зависещи от agility-то на героя. След приключването на рунда, с изчерпването на точките, ще имаш възможност да преминеш в реално време и да продължиш екшъна, но подобно действие ще намали драстично регенерацията на AP и надали ще имаш възможност отново да се върнеш към "тактическия екран" в рамките на схватката. А тактиката хич не е маловажна – простреляй супермутант в ръката и той ще спре да се перчи с шестцевната си картечница; отнеси антените на гигантска мравка и тя ще започне да се лута неориентирано по бойното поле без да може да те намери. Добре е също така да си имаш едно на ум, че ти не си единственият, който може да прицелва конкретни части от тялото и врагът ти също може да улучи някое неприятно местенце. В резултат от теб се очаква да отделиш на съответното местенце индивидуално внимание в комплексна система за лекуване, наподобяваща тези от **Metal Gear Solid 3** или **Call of Cthulhu**, наместо просто да лапнеш един медикит и да забравиш за случая.

В традициите на **Fallout** екшън сцените (и не само) ще бъдат закономерно брутални. След неуспеха си да пробутат **Oblivion** като тийн игра заради грубите сцени от куестовете на Тъмното Братство, *Bethesda* видимо са теглили една майна и са се прицелили в зрялата и кръвожадна гейм аудитория. Браво.

Насилието, естествено, не е единствената възможна опция. Подобно на оригиналните игри, с помощта на личния си чар и малко хитрост можеш да се измъкнеш от повечето напечени ситуации. Налична е и карма-системата, която ще определя отношението на хората към героя ти, в зависимост от избора, който си направил в разгара на поредната етична дилема. Като говорим за дилеми – във **Fallout 3**, за разлика от **Oblivion**, където всеки отегчен магьосник можеше да се прехвърли в редиците на гилдията на бойците или крадците, няма да можеш да проследиш всички сюжетни завои с едно преиграване. Просто тук куестовете са свързани с избори, даващи пряко отражение върху игралния свят, и неминуемо заключват възможни пътища.

Прави впечатление, че при все, че е не по-малко голям териториално от **Oblivion**, **Fallout 3** е доста по-слабо населен с NPC-та. Ядрен апокалипсис все пак. Това обаче е дало възможност на *Bethesda* да поработят по-задълбочено върху отделните персонажи и моделите им на поведение, след като сега става дума за стотици, наместо за хиляди герои.

War Never Changes?

От вниманието към детайла до комичните съкращения, черният хумор и участието на Рон Пърлман, който е единственият човек, достоен да произнесе *онази* реплика, **Fallout 3** определено изглежда обещаващо. Има твърде много време до момента, когато красивите обещания трябва да се превърнат в красива реалност, така че нека просто си седнем на красивите задници и почакаме. А надеждата, за която стана дума в началото... нея си я има.

- PC
- PS3
- X360

BlackSite: Area 51

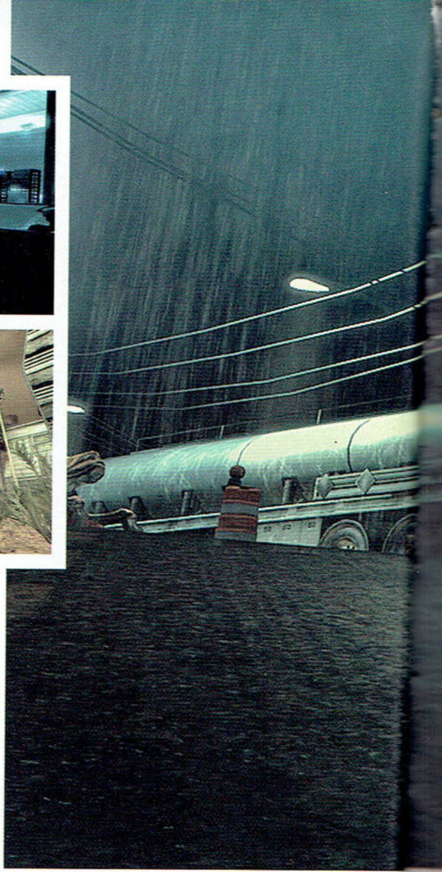
От: **AlDim**

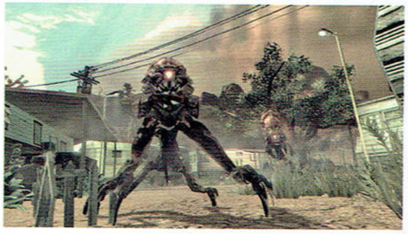
Жанр: FPS | **Производител**: Midway Studios Austin | **Разпространител**: Midway
Излиза: 5 ноември 2007 | **Сайт:** www.blacksitegame.com

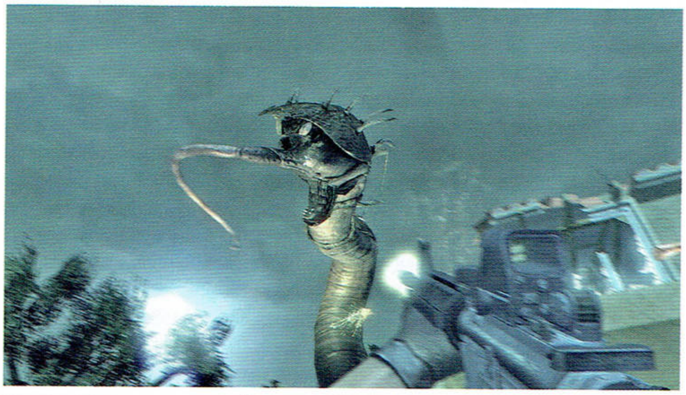
Зли извънземни + яко пуцане - оригиналност = как да сбъркаш?!

Разработената от *Midway* **Area 51** беше от типа игри, удобно излегнали се далеч от помийните ями на гейминга, но и обречени никога да не се изкъпят в славата на хитовете. Беше си същински епитом на посредствеността – от незабележителната визия до еднообразния геймплей и цялостната ѝ вялост. И все пак тя успя да набере достатъчно популярност (не на последно място покрай пускането ѝ точно навреме, за да притъпи натрапчивата нужда за пуцане през болезнено сухото откъм хубави заглавия лято на 2005-та) и ето че тази година беше обявено индиректното ѝ продължение – **BlackSite: Area 51**. Въпросното едва ли звучи като най-поддаващата се на хайпене игра в индустрията, но един бърз поглед към хората, стоящи зад нея, както и към пуснатото през май тийзър демо, подсказва, че тя може да ни изненада приятно и да се окаже едно повече от класно питие за вечно жадните ни за шуутъри устенца.

Проектът е воден от небезизвестния Харви Смит, който има стабилен принос за разработката на изключителни игри като двата **Deus Ex**-а, **Thief: Deadly Shadows** и дори първия **System Shock**. За него **BlackSite** е възможност не само да пробва нещо по-първично от тях, ами и да постигне онова ниво на технически и геймплеен перфекционизъм, характерно за лидерите в индустрията, и да използва придобития опит за бъдещите си проекти. Както си пролича в демото, играта взима назаем доста от идеите на **Gears of War** и **Rainbow Six: Vegas**, но ги представя в малко по-стандартен и достъпен вид, използвайки по-бързия и адреналинов геймплей, характерен за класическите шуутъри. Това може да не спечели награда за оригиналност, но в никакъв случай не е лошо нещо, а и засега от **BlackSite** просто "лъха" на качествено свършена работа. Визията е много близо до нивото на **GoW** и тежкият *Unreal 3.0* енджин е подкаран почти без засечка. Освен това се използва крайно обещаващата система за унищожаване на околната среда на *Midway*, създадена за **Stranglehold** – *Massive D*, благодарение на която обектите в играта се предполага да реагират реалистично на всякакъв вид малтретиране. В показаното досега няма чак толкова деструктивни елементи колкото в лудия екшън с Чоу Юн Фат, но девелъпърите обещават да добавят още доста до пускането на играта.



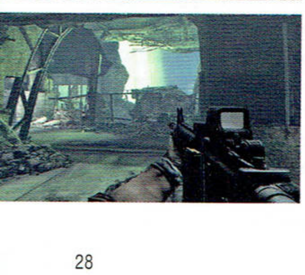




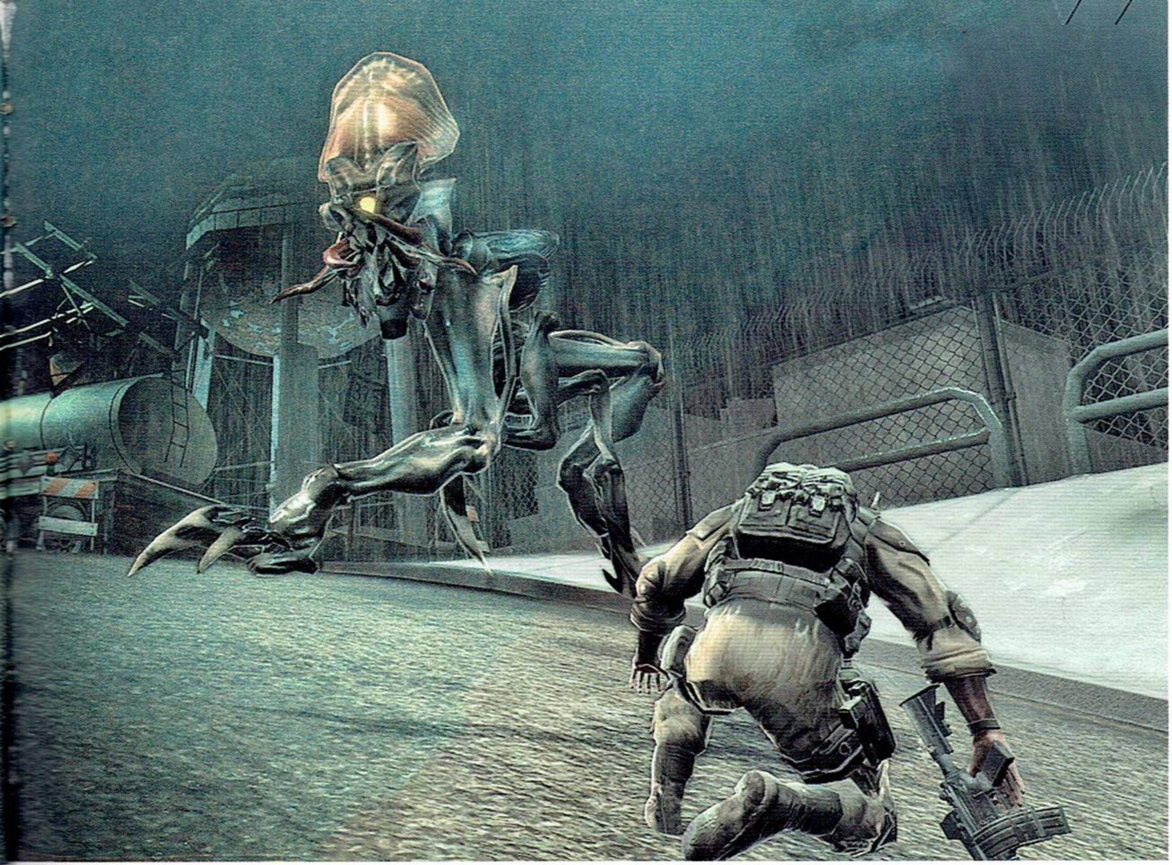
Въпреки приятно семплия блокбъстърски подход към геймплея, можем да очакваме и стабилна доза от любимите ни конспирации в **Deus Ex** стил. Смит се е амбицирал да превърне историята в нещо доста по-сериозно от лов на малки зелени човечета: *"Ние не искаме да направим игра със сай-фай идеите от 40-те и 50-те за извънземните сред нас (съответстващи на комунистите), а да се запитаме от какво се страхуват хората днес. А именно, че в другия край на планетата има някой екстремист, който иска да им свети маслото."* Съответно **BlackSite** няма да се забие директно в Area 51, а ще ни преведе през цели пет района, започвайки в наситения с ядосани тероряги Ирак и отвеждайки ни чак накрая в градчето Рейчъл, Невада, разположено досами строго секретната зона. Последното е перфектна локация за атмосферата, в която Смит и художественият ръководител Пийт Франко са решили да се прицелят – тази на типичните малки американски градчета с присъщия им спокоен и улегнал външен вид.

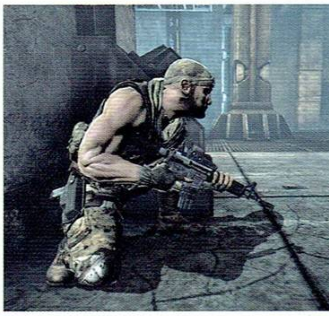
За да можем да се вглъбим максимално във въпросната атмосфера, **BlackSite** ще се придържа към набиращата все повече популярност тенденция да се използва минимален интерфейс и в нито един момент да не се отнема контролът на играча. Няма да има каквито и да било кътсцени. Вместо тях играта ще фокусира вниманието ти я с някой здрав зуум към грозна извънземна мутра, я с ефектно забавено действие при мощна експлозия. Този подход имаше разбиващ ефект в **Half-Life 2** и **FEAR** и, съдейки по смазващия финал на демото, в който огромно червейоподобно създание се забива в близкия магазин за алкохол и почти отнася главата на главния герой със захвърлена от ударната вълна кола, *Midway* определено са на прав път.

В **BlackSite** ще поемеш ролята на Ейрън Пиърс и неговия Делта форс отряд, Ехо. На твое разположение ще са от един до трима съекипници, като контролът над тях ще бъде максимално опростен. Както споделя Смит: *„Всеки път като натиснеш левия тригър, той ги праща в посоката на мерника ти, така че ако им посочиш някое превозно средство, те ще влязат в него, ако погледнеш към някое точка на земята, те се насочват към нея, търсейки прикритие, ако пък ги пратиш към някой враг, те ще комбинират огъня си върху него."* Но далеч

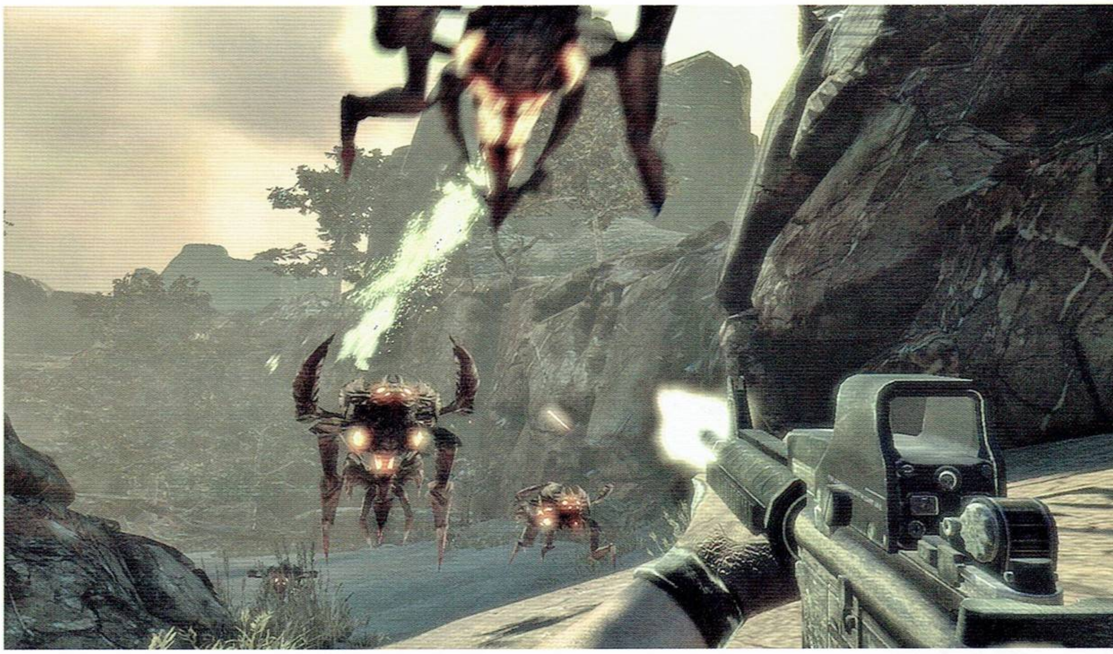


Не ме питай как се варя в иракските жеги с тоя скафандър.





« Сори, шефе, но аз съм пас. Ти си стреляй по злокобното ейлиънище, пък аз ще те гледам деморализирано отстрани.



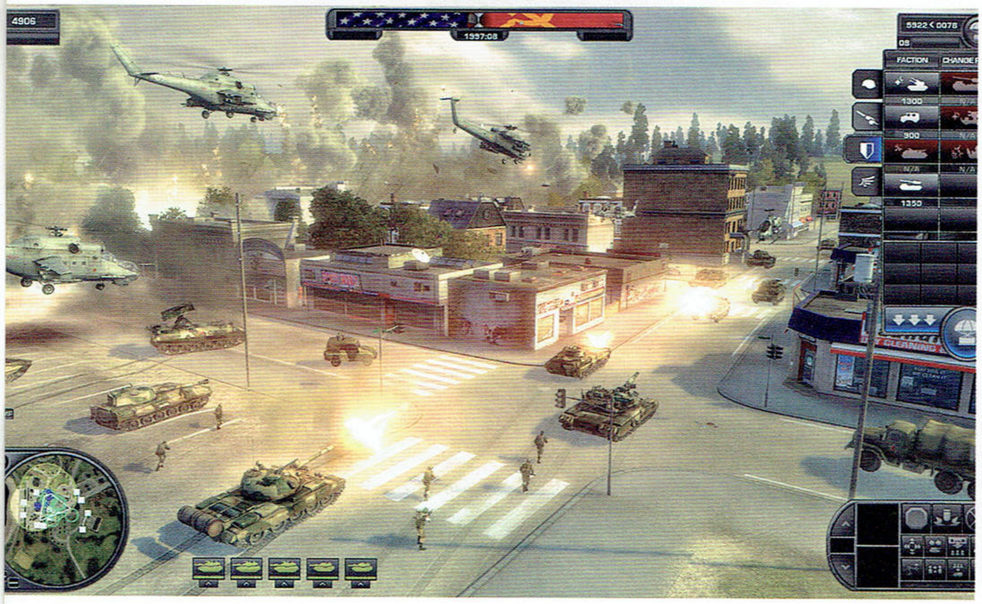
по-интересно звучат плановете за изкуствения им интелект. Преди време батко Клиф Блезински (за вас двамата, които не знаете кой е той – главният дизайнер на **Unreal**, **UT** и **GoW**) обясни, че първоначално е планирал съекипниците в **GoW** да изпадат в ужас и дори да стигат до самоубийство, когато бъдат притиснати прекалено от враговете, но тази идея така и не е намерила място във финалния продукт. Изглежда, че в **BlackSite** най-после ще бъде реализирано нещо подобно. Ефективността на отряда ти ще зависи до голяма степен от това колко добре се справяш. Ако риташ задници, те също ще се присъединяват към фона с ентусиазъм, но ако лошковците те притиснат прекалено, твоите хора ще се втурнат панически да търсят прикритие и хич няма да са навити да си рискуват кожата в мелето.

А изглежда враговете, кръстени "Преродените", определено ще правят всичко възможно, за да сплашват нещастните делтафорсци и да им стъжват живота. Дизайнът им е много зловещ и напомня по-скоро за гигеровите Пришълци, отколкото за каквото и да е малко, зелено и с големи тъжни очи. От *Midway* обещават, че ИИ-то им ще бъде на същото високо ниво, както това на отряда. Гадовете ще търсят прикритие, ще се опитват да те заобикалят, ще преодоляват всякакви препятствия и всяко от създанията ще има собствен поведенчески модел, който ще определя тактическия подход към отстраняването му. Все едно това не е достатъчно, злобарчетата ще крият и по някой последен коз. Например, след като свалиш Прероден скаут, той започва да лази към теб, опитвайки се да се самовзриви в краката ти.

Няма достатъчно информация, за да се направи подробен разбор на арсенала, но е сигурно, че ще бъде съставен основно от добре познатите ни автоматчета, снайперчета, пистолетчета, помпи и гранатки. Ще можеш да прибираш и по някое-друго по-футуристично пушкало от Преродените, но ако се надяваш на лъчеви пиу-пиукащи джаджи, ще останеш разочарован, защото такива липсват.

Разбира се, като всеки шутър, който не иска да си докара праведния гняв на тълпа от недостреляли играчи, **BlackSite** ще има и мултиплейър режим. За него се знае почти толкова малко, колкото за оръжията, но се предполага да поддържа стандартните неща – разни детмачове, кооперативки и т.н., за които не знам дали ти се слуша за милиарден път, но на мен определено не ми се пише.

Множество компании като *Digital Extremes* (работещи по **Dark Sector**) решиха да избягат като подплашени зайци от страховития период около излизането на **Halo 3**. *Midway* дълго твърдяха, че се чувстват достатъчно уверени в качеството на продукта си, че да го пуснат точно тогава, но наскоро и те се огънаха и отложиха **BlackSite** за ноември, когато ще трябва да се конкурира "само" с **Army of Two**, **Call of Duty 4**, **Unreal Tournament 3** и **Crysis**. Дали играта им ще успее да пробие въпреки доста тежката конкуренция, ще разберем, ако преди това не ни гътнат летните жеги и потопи.



▶ PC
▶ X360

World in Conflict

От: **Ikarus**

Жанр: RTS | **Производител**: Massive Entertainment
Разпространител: Vivendi Games | **Излиза**: 21.09.2007

Новият RTS крал?

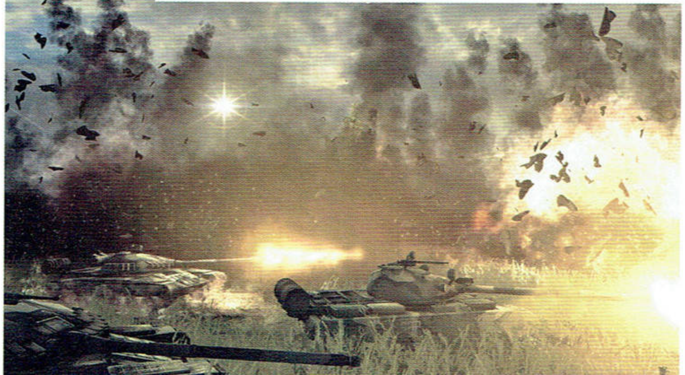
Странно е как понякога игри, заложени за разработка преди поне година-две, успяват да уловят моментните политически течения, непланувано превръщайки се в тематично-актуални заглавия. В случая на **Word in Conflict** обстановката представя алтернативно минало, донякъде в стила на **Red Alert**. В самия край на 80-те години, когато Студената война на практика свършва с падането на Берлинската стена, в света на **WIC** нещата се развиват по коренно различен сценарий. Съветите съвсем не смятат да "разтурват кочина" по начина, по който някои от нас си спомнят. Наместо това търканията с NATO достигат критична точка, в резултат на което пагоните в Москва удрят по масата и Третата Световна започва с пълна сила на всички фронтове. Още в бетата, която имахме удоволствието да тестваме, беше налично откриващото филмче, което (за всеобща "изненада") показва убедителен десант на злодеи с петолъчки в Ню Йорк. За всеобщо съжаление няма кадър с прелитащи Мигове над статуята на свободата, но пък има много пукотевица и ракети. Изобщо цялата работа е напълно в духа на изказванията, които Буш и Путин си разменят в последните месеци и всячески се стараят отново да върнат глобалния страх на мода. Cold War 2: The return of the Nukes – новото заглавие на Кремъл студиос с любезното съдействие на Пентагон ентъртейнмънт. Шегата настрана, големите си играят картите агресивно, защото могат.

Да видим обаче какво имат в ръката си *Massive Entertainment*. Това, че **WiC** е стратегия в реално време с танкчета и други средства за унищожение и нанасяне на огромни щети от близкото минало, се подразбира. Както може би повечето от вас си спомнят, *Massive* още през 2000 година имаха смела визия за това как трябва да се случват нещата в RTS-ите за в бъдеще, и направиха заявка за духовен водач на новата вълна с **Ground Control** – игра, толкова гениална за времето си, колкото и недооценена и лишена от подобаващо медийно и геймърско внимание. Гениалността на концепцията се криеше в простота й – няма строеж на бази и събиране на минерали, разполагаш с определено количество точки и трябва да прецениш какви части да ти стоварят от орбита на бойното поле. В последствие в **Ground Control 2** бяха добавени стратегически локации по картите, контрола над които носеше така ценните точки, харчени за още подкрепления. И двете игри имаха много силни сингълплейър кампании, а екипът тук е единодушен, че можем да очакваме нещо на еквивалентно високо ниво и от **WiC**. Защо се спираме на тези детайли? Просто защото **WiC** най-грубо може да бъде описан като **Ground Control** през 80-те.

Въпреки очевидните прилики с предишните заглавия на *Massive*, в новата им игра има доста нововъведения. Първото такова е сериозният акцент върху мултиплейър частта, която досега по редица причини не можа да стане популярна. Тук авторите правят нещо напълно нетрадиционно – максимумът играчи е 16! Това прави два отбора от по 8 души всеки. За пълна изненада воюващите страни са само две. Уловката е, че в началото на мача всеки избира една от четирите възможни роли – пехота, бронирана техника (танкове), авиация (хеликоптери) и поддръжка (части за ПВО, артилерия, ремонтни машини). Всеки от отбора може да вика само части от неговата специалност и да сменя ролята си, ако обстановката го налага. Всичко общо взето работи на принципа камък-ножица-хартия, като само чрез правилното комбиниране на различните родове войски и отлична координация ще постигнете победа. Почти всяка единица притежава две специални умения – офанзивно и дефанзивно – като те се презареждат за определено време. Налични са и други бонуси, като радарно сканиране, артилерийски и авиационни удари, спускане на специални части и т.н, които всеки от отбора може да поиска в замяна на едни support точки, които се трупат с времето и убитите противници. Най-колосалното нещо в случая е тактическата ядрена бомба, която може да помолите учтиво да изсипят на главата на лошите – категорично заявяваме, че това е най-впечатляващият ефект от каквато и да е детонация в игра, която сме виждали до този момент. Не, не се шегуваме, наистина трябва да се види, за да може да се повярва. В този ред на мисли – **WiC** изглежда впечатляващо, и въпреки това върви на съвсем разумни конфигурации. Шапки долу за *Massive*.

Вкратце – очаква ни смазващ сингъл и яко мулти, ако разработчиците успеят да отстранят някои дребни бъгове и недомислици в баланса. Единственото ни притеснение е, че сработени отбори, комуникиращи си с Team Speak, ще имат огромно преимущество, но това е и сериозна предпоставка за създаването на силно про-гейминг комюнити. Иначе има и много удобна система за целеуказване и искане на помощ от съотборниците. Ако всичко бъде довършено и оправено, ни очаква едно от най-силните RTS заглавия за тази година. Фактът, че пускането на играта вече бе забавено, само показва, че някой се е вслушал в стотиците коментари, които бетата генерира. Можем само да стискаме палци и да се надяваме следващия месец да ви зарадваме с подробно ревю.

Ако случайно не сте забелязали - WiC изглежда смразяващо! Един от най-впечатляващите елементи от визията са феноменалните soft particles ефекти.



check out:
online:
rebellion-mag
org
Rebellion
списание за екстремни
спортове и лайфстайл

От: Snake & Jeru

CoSpLaY pt. 1

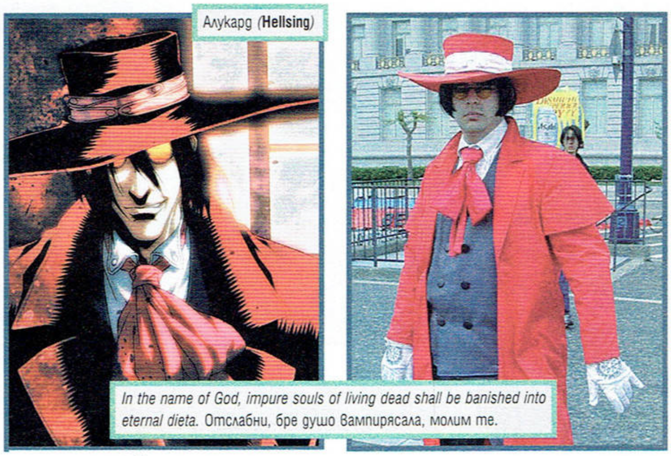
Крайната фенщина към игрите, филмите и аниметата понякога подтиква феновете да правят странни неща. Не, нямаме предвид онзи случай, в който любовта ни към **SingStar** поредицата доведе до гротескни гледки на полуголи ливанци, пеещи дет метъл кавъри на **Like a Virgin** в дует с Главния. Онзи случай по принцип избягваме да го имаме предвид. Тук говорим за така наречения cosplay (идва от "costume" и "roleplay", никой не си играе с тревната си цигарка, успокой се), в който всякакви крайни гийкове се обличат и гримират като популярни персонажи от любимите си виртуални светове. В приятно малък процент от случаите ентусиастите, изръсили и немалка сума за костюм и екипировка, си приличат достатъчно с косплейвания герой, за да ектираме палци в защита на усилията им. Благодарение на всички останали извращения пък успяхме да видим любимите си игрални и филмови герои по съвсем различен, замъглен от бликналите сълзи на истеричния кикот начин. Нека заедно разгледаме какво се случва, когато виртуалната реалност оживява под магическия досег на малко ентусиазъм или много кретения.

Хедър (**Silent Hill 3**)

Героинята от Тихият Хълм е изимитирана с тихо съвършенство. Дори и ние не сме саркастични, когато поставената цел е постигната по перфектен начин.

Марио (**Super Mario**)

Иконата в ролята на Иконата. Всъщност те китайците отдавна са си казали, че от определен сорт гъбки може да ти порасне до колено.



Алукард (**Hellsing**)

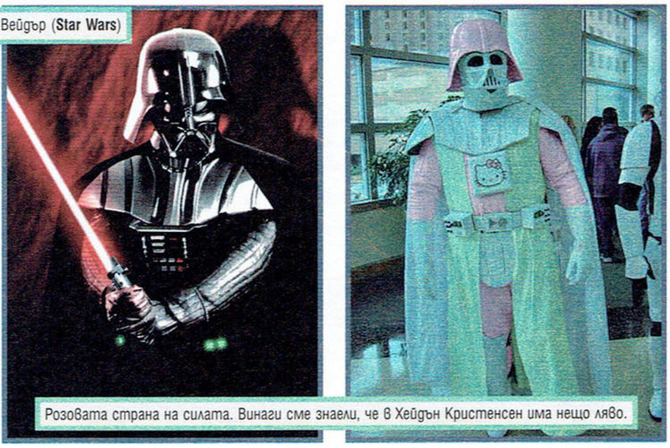
In the name of God, impure souls of living dead shall be banished into eternal dieta. Отслабни, бре душо вампирясала, молим те.

Рику (**Final Fantasy X**)

Предвид факта, че може би няма друга игра/поредица с толкова много косплей, колкото Final Fantasy, хич не е лесно да се откроиш с качествен такъв. Може би найдобрата Рику, на която попаднахме, а и един от най-добрите FF косплейове като цяло.

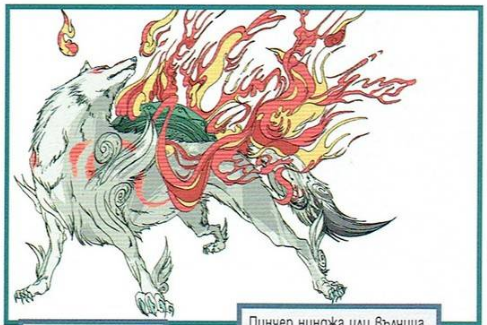
Ай-но (**Guilty Gear**)

I – No. We – Yes! Не прощаваме на J-Rock китаристки. Освен ако не ни счупят китарата в главата насред свалката.



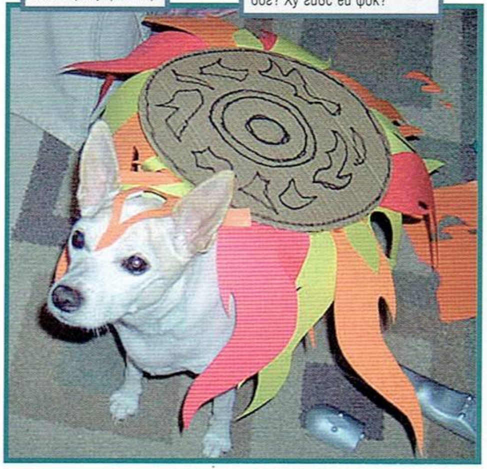
Дарт Вейдър (**Star Wars**)

Розовата страна на силата. Винаги сме знаели, че в Хейдън Кристенсен има нещо ляво.

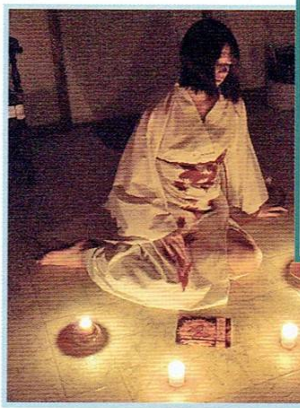


Аматерасу (**Okami**)

Пинчер нинджа или вълчица бог? Ху гивс ей фок?



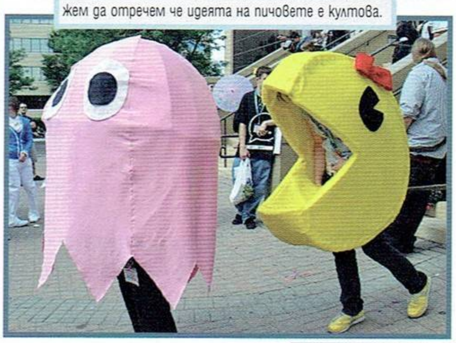
Мию & Маю (**Project Zero 2**)



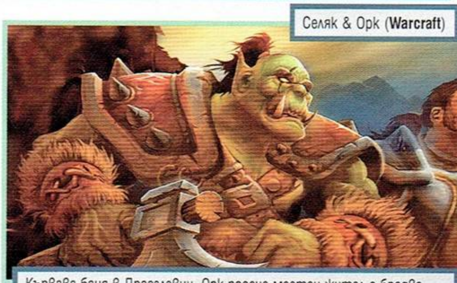
Една от малкото цялостно добри снимки от няколкото стотин, минали през ръцете ни. Което само доказва тезата, че не е важно да дадеш $500 за костюм. Важно е да се сетиш, че ако се снимаш по катана и кимоно край дворния клозет на село, изглеждаш малко тъпо.

Пек Мен (**Pac-Man**)

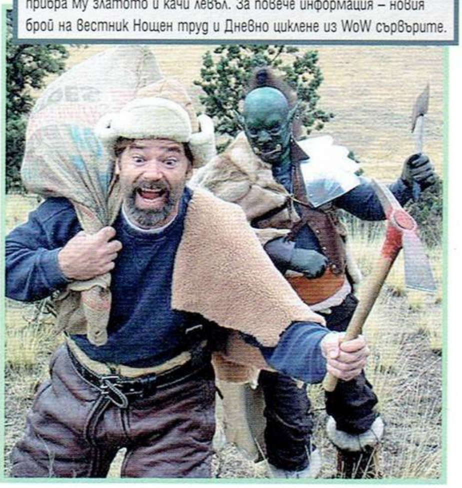
Извън закономерната фелацио асоциация, бликнала от мрачните дълбини на подсъзнанията ни, не можем да отречем че идеята на пичовете е култова.



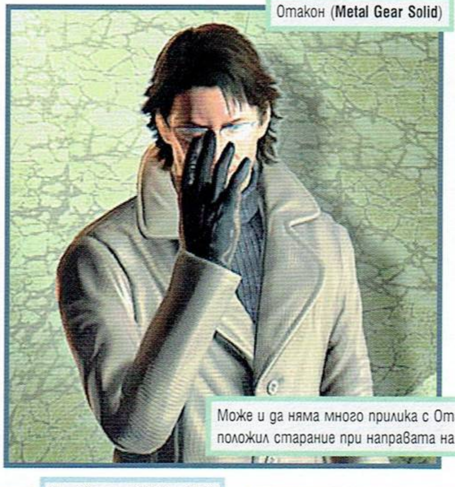
Селяк & Орк (**Warcraft**)

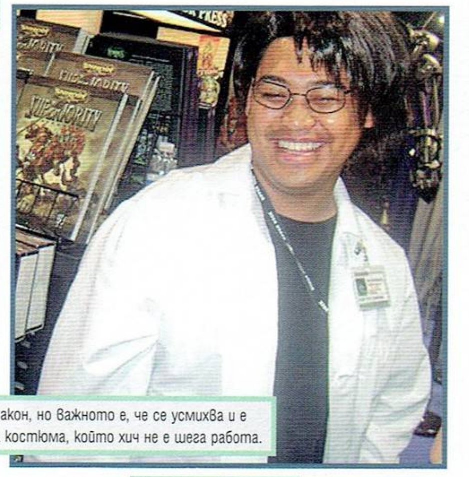


Кървава баня в Драгалевци. Орк посече местен жител с брадва, прибра му златото и качи левъл. За повече информация – новия брой на вестник Нощен труд и Дневно циклене из WoW сървърите.



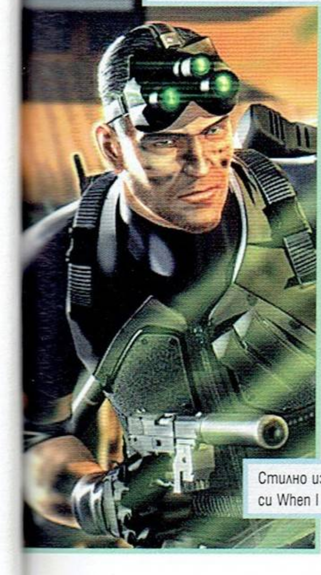
Отакон (**Metal Gear Solid**)

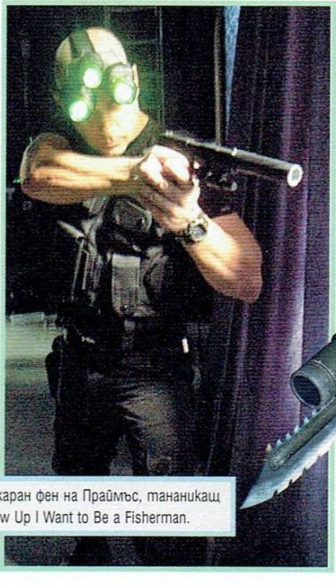




Може и да няма много прилика с Отакон, но важното е, че се усмихва и е положил старание при направата на костюма, който хич не е шега работа.

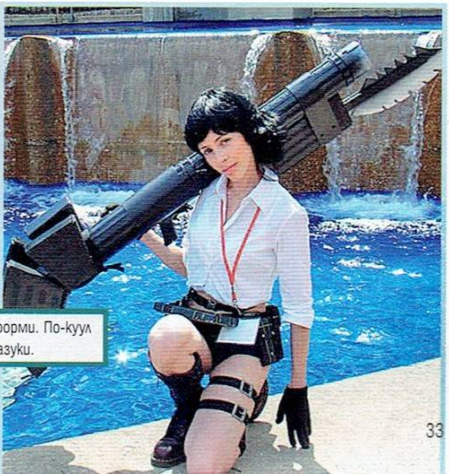
Сам Фишър (**Splinter Cell**)





Стилно издокаран фен на Праймъс, тананикащ си When I Grow Up I Want to Be a Fisherman.

Лейди (**Devil May Cry 3**)



Заеби ученическите униформи. По-куул е да имаш фетиш към базуки.

BGMAFIA – виртуалният гангстерски свят за пораснали деца

Интервю с Христо Гетов

Съществуването на уеб-базираната онлайн игра **BGMafia** в интернет пространството не е тайна за повечето от вас, още повече, че за нейния вреден ефект върху подрастващите се шумя достатъчно много из българските медии. С право или без право, това ще оставим на вашата преценка. Във всеки случай играта е сред феномените в родната ни действителност, което мотивира тролския ни екип да се обърне към един от нейните идейни създатели – Христо Гетов – който да ни разясни що е то **Мафия** и има ли тя почва в българската виртуална реалност.

Преди да му дадем думата обаче, нека споделим какво точно е **BGMafia** в услуга на читателите, които по някаква причина са пропуснали да узнаят за този "Original Gangsta Shit", както гласи собственото ѝ подзаглавие. Играта представлява виртуален разказ за престъпния свят, където играчът практикува различни по калибър престъпления, участва в банди, върти търговия или помага на закона, изправяйки се срещу – предполагаме – огромното съсловие от участници с "криминални досиета". В началото на годината **BGMafia** понесе солиден товар от критики и обвинения в подстрекателство към извършване на престъпления, поради своя геймплей и подбор на изразни средства, дори достъпът до нея беше преустановен за известно време. Реално обаче тя нито е предназначена за деца, нито се явява непременно по-голямото зло от останалите ентъртейнмънт продукти, обръщащи внимание на тъмната страна на закона. За сметка на това със сигурност *се явява* важна част от съвременната българска гейм индустрия, което ѝ отреди почетно място в третото издание на рубриката ни.

GW: Първият ни въпрос е свързан с твоята роля в създаването на bgmafia.com и други предишни проекти, за които би искал да разкажеш.

Христо Гетов: *По играта BGMafia работим аз (Христо Гетов), Сребрин Ватралов, Боян Кацарски, Стоян Дойчев, художници, администратори и преводачи. Моята роля бе да създам екипа на играта и да отговарям за нейното развитие. Искам да подчертая, че сам не бих направил нищо, всички в екипа дадоха своя принос за създаването и развитието на играта. За съжаление не мога да спомена предишни проекти, постигнали такава популярност като bgmafia.com, но имам участие в една от първите web базирани игри в България.*

GW: Какво послужи като мотивация за създаване и развитие на проекта **BGMafia**?

ХГ: *BGMafia е масова онлайн игра за един измислен, гангстерски свят с много играчи, банди, улици, търговия, битки и различни начини за комуникация. Искахме да направим гангстерска игра от нов вид – със стратегически и ролеви елементи. Игра, в която хората не само могат да разцъкват, но и да си говорят, да действат заедно. Повечето онлайн игри както тогава, така и сега са текстови. Искахме да направим играта така, че да има адски много неща за гледане и за цъкане и много начини за игра. Самата игра претърпя много ъпгрейди и допълнения след проучвания сред потребителите и модераторите на сайта. Без тяхната помощ играта нямаше да е такава, каквато я виждаме сега.*

GW: А всъщност това ли е най-успешното българско онлайн забавление в момента?

ХГ: *Да – едно от най-успешните. Публиката ще отсъди.*

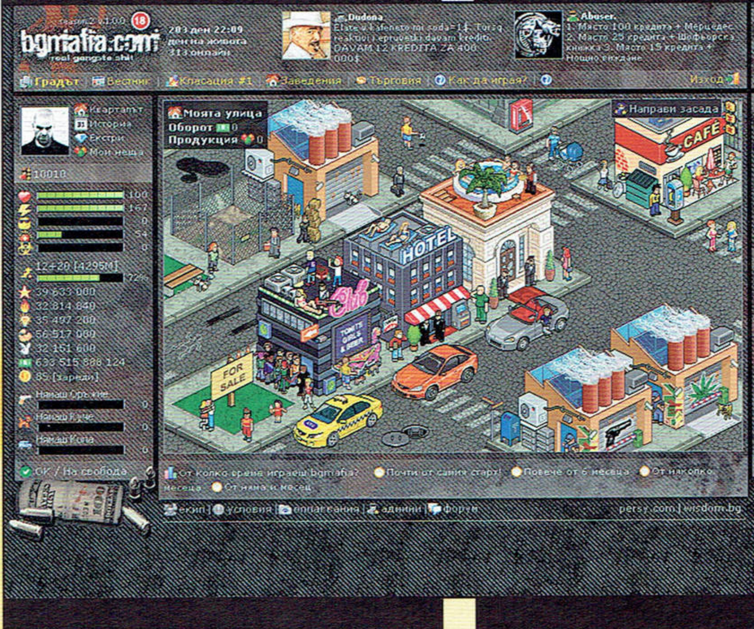
GW: Какво би споделил за мястото на уеб-базираните игри в днешната гейм индустрия и до каква степен bgmafia.com се явява като платен продукт на пазара за виртуални забавления?

ХГ: *Уеб базираните игри са на трето място веднага след casual игрите (шах, карти и т.н.) и конзолните. Най-важното при тях е масовостта на играта, това, че 10 000 човека едновременно играят и можеш да се съюзиш с тях, да търгуваш или да ги нападнеш. И това са истински хора, които всеки път имат нова тактика и те изненадват, а не скучен изкуствен интелект.*

BGMafia стана платена, за да можем да осигурим по-големи награди в Сезон 3 – NOSTRA, където първата награда е компютър. За новият Сезон 4 – TERRITORY имаме страхотни новини за геймърите – наградите остават все така големи, но регистрацията ще е безплатна.

GW: Какво отличава **BGMafia** от останалите игри в Интернет и срещнахте ли индивидуални трудности при реализирането на точно този проект?

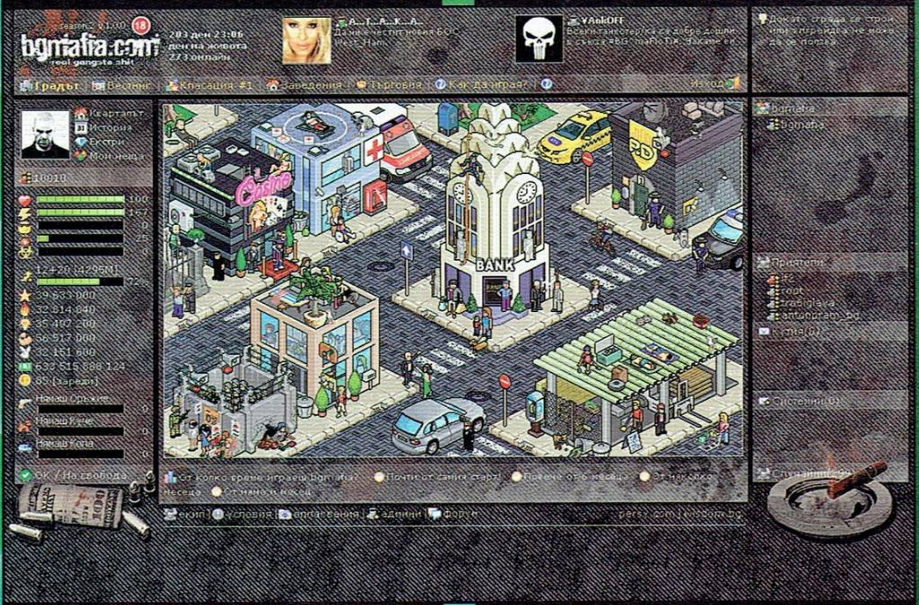
ХГ: *Повечето онлайн игри са походови и текстово базирани. В BGMafia улиците са реалистично представени с графики на сгради, хора и обекти, с които може да се взаимодейства. Всичко се извършва в реално време – ако искаш да пиеш кафе или да си вземеш парите от банката, можеш да го направиш веднага – не ти трябват ходове. Точно затова играта е много динамична и много интересна. Светът на играта не спи даже и през нощта.* BGMafia *може да се играе с*



Dudona
Elate v kafeneto mi soda=1$. Tursq reakcii i epruvetki davam kredito. DAVAM 12 KREDITA ZA 400 000$

Abuser.
1. Място 100 кредита + Мерцедес 2. Място 25 кредита + Шофьорска книжка 3. Място 15 кредита + Нощно виждане

От колко време играеш bgmafia? ○ Почти от самия старт! ○ Повече от 6 месеца ○ От няколко месеца ○ От няма и месец *много и различни стратегии и съюзяване в банди. Това я прави уникална за групова игра. Например можеш да правиш парите си като извършваш дребни престъпления на улицата, където да те тикнат в затвора или да купуваш и продаваш на пазара и да направиш много пари. Деликатният момент при създаването на играта беше балансът, така че да има много разнообразни начини за игра. След многото ъпгрейди на играта, в нея има над 700 неща, които могат да се правят, а на никой не му се чете кое как се прави. Тайната е в опростяването на информацията. Все още има над 700 неща, но е много лесно и интуитивно да ги направиш.*



GW: Несъмнено тематиката на играта успя да провокира редица противоречиви чувства и мнения сред медиите. До каква степен извършването на престъпления е съществена част от геймплея и предлага ли се на играча алтернатива при подхода за действие?

ХГ: *BGMafia е един измислен гангстерски свят с много възможни пътища за развитие. Всъщност както е и в реалния. Можеш да забогатееш както с търговия на стоки, така и с престъпления или пък с клубове и барове. Проблемът с престъпленията е следният – колкото повече престъпления правиш, толкова повече те търси полицията и в крайна сметка отиваш в затвора. Затворът е място, където нямаш много възможности – можеш да си говориш със съкилийниците и да кроите планове. Ако имаш чисто досие, можеш да станеш и частен детектив – ти да вкарваш в затвора лошите и градът ти плаща за всеки заловен злосторник.*

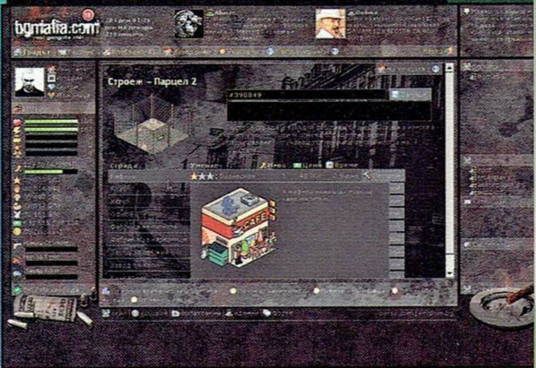
GW: Минималната възраст за регистрация в играта е 16 години, а някои от банерите на сайта са обозначени със "Забранено до 18 години". Какво е всъщност възрастовото ограничение и как може да се контролира ефективно достъпът на деца?

ХГ: *След като премахнахме някои от елементите на играта, всички над 16 години могат да я играят. Контролът върху достъпа на малолетни е труден въпрос, както в Интернет, така и в телевизията. Най-ефективният модел, до който сме достигнали, е следният. Когато малолетният зареди кредити в играта през телефона си, ние го записваме и във всеки един момент родителят може да провери дали от съответния телефон е изпратен смс. За сравнение – телевизията изобщо не може да предложи подобна алтернатива.*

GW: Какви съществени промени настъпиха в играта от нейното начало досега?

ХГ: *Играта се разви много от първоначалната си версия. Непрестанно правим проучвания и експериментираме с нови възможности. Екипът ни от администратори и модератори дава предложения за нови или за подобрение на направени вече неща. Тук искам да изкажа благодарности. Без тях играта нямаше да е такава, каквато я виждаме днес.*

Съвсем в началото BGMafia беше проста – пиеш кафета и с натрупаната енергия извършваш престъпления или търгуваш. Скоро след това направихме фабрики – с тях всеки можеше да произвежда стоки. След това добавихме уменията и специалните предмети – всяко умение подобрява ефективността на действията ти. Например, ако си парамедик, пълниш по-бързо живота си с течение на времето. В един момент играчите поискаха да могат да правят бартерни сделки в играта. Скоро играта стана многоезична – преведохме я на английски и турски, скоро и на други езици. Тук е мястото да изкажа благодарности на преводачите. Преди няколко месеца добавихме контрабандиста – от него могат да се купуват уникални коли и оръжия. Последният ъпгрейд са улиците и борбата за територия, която ще видим в новия сезон.



GW: Както ни е известно, в момента се подготвя четвърти сезон на **BGMafia**. Какво ще предложи той на бъдещи и настоящи потребители?

ХГ: *Сезон 4 – TERRITORY. Борбата е за територия. Има много повече улици с разнообразни сгради – месарници, фризьорски салони, магазинчета, кина... Можеш да ги охраняваш и да делиш печалбата с тях. Ако вземеш всичката им печалба, бизнесът запада. Можеш да им даваш пари, за да си оправят бизнеса (за да има какво да делите). Като гангстер се стремиш да превземеш колкото може повече улици, които да ти носят пари.*

Много важна става екипната игра (с бандата), защото когато охраняваш бизнес, ти помага и бандата. Ако си в силна банда и да си по-слаб, пак ще печелиш. За да не превземат най-силните всичко, играта е балансирана с това, че колкото повече бизнеса владееш, толкова повече отслабва силата ти върху тях.

GW: И един последен въпрос за финал. Какво можем да очакваме от Wisdom.bg в бъдеще?

ХГ: *Имаме сериозен проект за flash игри – шах, домино, карти и други – който стартира съвсем скоро, но информацията, която може да ви дадем, е само тази засега. В момента разработваме и развиваме една уеб-базирана игра – www.cupbg.com – това е футболен мениджър, който очакваме да се радва на голям интерес от всички, обичащи футбола.*

GREN
4 PERS L2A2

Диагноза: Achievement Hunter

От: Snake & Doomy

Антон "doomy" Дишков

Име според Gamertag: doomakis
Gamerscore: 10140
Брой играни заглавия: 51
Брой отключени ачийвмънти: 367
Притежава Xbox 360 от: 04.01.2007
Диагноза: ачийвмънт-карък, който винаги попада на най-бедните откъм Gamerscore заглавия. През последните месеци показва значително подобрение в този аспект, като все повече осъзнава ползата от ачийвмънтите и ги гони настървено.
Препоръчителна терапия: драстично намаляне на дозите "социален живот" за сметка на времето, прекарано пред телевизора.

Александър "Snake" Бакалов

Име според Gamertag: Snake1305
Gamerscore: 12320
Брой играни заглавия: 37
Брой отключени ачийвмънти: 466
Притежава Xbox 360 от: февруари 2007
Диагноза: Изявен психопат, опасен за обществото, склонен да пребие цял батальон невинни нацистчета с приклада заради някакви си стотина точки. В името на въпросните точки е забелязван да се размотава наоколо, облечен като наднормена маймуна и зле селшейдната костенурка. В момента играе **NFS: Most Wanted** с пяна на уста, така че избягвайте да се движите по софийските улици.
Препоръчителна терапия: жена му да спре да го пребива от бой на DoA4. В резултат пациентът може би ще спре да избива комплекси чрез геймърскора си.

Нека ти разкажем как една простичка но гениална идея на креативните пичове в Microsoft успя да постигне това, което тоновете ънлокабъл материал, който ни изсипваха игрите през годините не успя. Върна ни във времената, когато сън не ни ловеше, защото в кварталната игрална зала по същото време някой може би изместваше инициалите ни от хайскор листата на **Street Fighter**. Даде ни нов стимул да изриваме игрите, преравяйки всяко кътче от тях и разкривайки ни нови измерения на геймплея им. Да ти разкажем, но не и да ти обясним. Така нареченият геймърскор е абсолютен феномен при все простотата си. Белязал началото на съществуването си с конзолата Xbox 360 той смело се е запътил и към селенията на PC гейминга със серията Games for Windows, а първопроходникът беше портът на **Halo 2** за Vista.

Идеята? Във всяка нова игра, производителите да вкарат серия от така наречени "постижения" вариращи от простото преминаване на дадено ниво до тотални и понякога алогични кретении от сорта на изглеждането на двадесетинаминутните финални надписи на **Guitar Hero II** или минаването на цяло ниво от **Call of Duty 3** само с меле атака. От едно ритейл заглавие можеш да хванеш до 1000 точки, като няколко игри след ъпдейтване или сваляне на експанжъни през Live! достигат горната граница от 1250 точки. Говорейки за Live! е хубаво да отбележим, че лайв аркадките също имат ачийвмънти, макар и по скромни – 200 точки максимум. Също така, през вградения в Майкрософтската конзола интернет можеш да сравняваш постиженията си с тези на останалите играчи, в което е и цялата идея в крайна сметка – съревнованието. Ние двамата, например, от скоро сме в постоянно съревнование, което е колкото дружеско, толкова и кърваво. Щом дори се амбицирахме да играем глупости като **TMNT**, нещата са ясни.

Като цяло ходът на *Microsoft* е крайно комерсиален и има идея именно да зомбира играчите, които да си купуват всякакви заглавия и да играят повече през Live! само и само да не изостават спрямо приятелите си. За да илюстрираме какво точно имаме предвид, нека споменем американецът с ник Sufoor, гордеещ се с първо място в световната класация по Gamerscore. Нърдът, държи рекорда със своите 175,305 GS. Хич няма да се учудим, ако между писането на този текст и отпечатването му, някой дори е задминал пича, просто битката на върха е остра и нърдовете не спят. Дори са създадени огромни портали като www.xbox360achievements.org, където има подробни описания за *всеки* познат на човечеството ъчийвмънт във *всяка* налична на пазара игра, като има и различни гайдове от типа на "как да направим 6000 точки за един ден". Крайно е, но в крайна сметка чичко Бил постигна своето – зариби хората. Защото култовият звук вървящ с така бленувания надпис "achievement unlocked" в долната част на екрана винаги изписва доволна усмивка на лицата ни, независимо дали става дума за 5 или 100 точки добавени към общия ни gamerscore. Също така няма никакво значение дали си се борил със зъби и нокти за достигане до въпросната награда, или тя се е отключила без да подозираш че е трябвало да направиш *точно това*. Кефът винаги е огромен, повярвай!

Ачийвмънтите също така амбицират хората да играят и през Live!, тъй като голяма част от "постиженията" се постигат в мултиплейър мачовете. Чудесни примери за това са **Perfect Dark Zero**, **Gears of War** и **GRAW2** да речем.

Критиките ни към ачийвмънт системата на този етап (освен споменатото вече зомбиране на дадени хора, което си е неизбежно) не са много, но ги има. На първо място, немалко разработчици не обръщат особено внимание на този набиращ все по-голяма скорост елемент от геймплея на игрите им. И правят глупости. Кажи ми, какво точно разбираш под "събери няколко бански костюма" като описание на ачийвмънт в **Dead or Alive Extreme 2**? Ей такива безумия. Има и немалко бъгнати постижения, като например последното ниво в **Call of Juarez**, където можеш да изтървеш един сосен ачийвмънт, ако не лоуднеш поне веднъж по време на въпросната мисия. Друга критика е на места развалящите кефа ачийвмънти. Типични примери са два FPS-а: **F.E.A.R.** и **Call of Duty 3**, при които трябва да правиш пълни глупости за да хващаш точките. А не е в това идеята.

Което естествено е само едната страна на монетата. В другата блести прозрението, че дори и подобни кретении са мотивировка да завъртиш лъскавото дискче, за което си дал 60-тина евро още веднъж, два, три пъти в конзолата си, карайки те да играеш старата игра с нови, странни правила; дарявайки те с допълнителни забавления или предизвикателства и – не на последно място – карайки те да погледнеш на любимото си заглавие по различен начин. В този ред на мисли освен долен комерсиален ход, ачийвмънт системата е и нещо, увеличаващо живота на игрите, ценността им ако щеш. И ако е използвана правилно – явление, което все по-често забелязваме днес, с някои досадни изключения в **TMNT**-стил, убива порочната идея да поцъкаш за някой и друг час сингъла и да захвърлиш играта. Защото за да отключиш заветната хилядарка, да докажеш на себе си и другарите си, че си наистина добър геймър, трябва да се поизпотиш. Да не говорим, че понякога именно въпросните точки са причината да дадеш втори шанс на дадена игра, която не ти е допаднала. Светъл пример за това в нашия случай е **Perfect Dark Zero**, чийто сингъл ни отврати и двамата, но решихме да тестваме мултака, че барем някоя точица да намажем. И сега няма отлепяне.

С което статията ни за новия виртуален наркотик достига до своя край. Ако притежаваш Xbox 360 вече знаеш за какво става въпрос и най-вероятно нямаш търпение да провериш някои от описаните наоколо заглавия, ако вече не си го сторил. В противен случай знаеш какво да очакваш на любимото си PC. Тъй че се готви, тъй като манията вече е обхванала целия геймърски свят, а събития от подобен калибър със сигурност не са случайни.

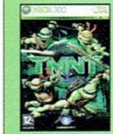
Съвършенството е в простотата (или най-подходящите за трупане на gamerscore заглавия)

1. Peter Jackson's King Kong

Колко имаме ние: 1000/1000

Какво може да те затрудни: Алергия към примати.

По принцип в първите игри за *X360* идеята с ъчийвмънтите не беше особено ясна на производителите и в доста стартови заглавия те бяха вкарани колкото да ги има. Иначе съвсем приличният **King Kong** е едно от тях. Всичко, което се иска от теб, е да изиграеш играта, като на равни интервали от време ти влизат захранващи порции от по сто точки. Шокиращо никой не се е сетил да награди с някое и друго постижение минаването на нивата за норматив и последвалото отключване на алтернативния финал с оживяващия Конг. Ако искаш да дрънпеш в класацията – това е твоята игра.



2. TMNT

Колко имаме ние: 1000/1000

Какво може да те затрудни: Осъзнаването на факта, че пропиляваш три-четири часа от живота си за някакви си точки. Ти достойнство нямаш ли, бре?!

Играта е абсолютната гавра с добрия вкус, но е светиня за всеки, който иска геймърскорът му да отскочи във висините за някакви си три часа и половина. Единствената причина този ачийвмънтски рай да е на второ място е фактът, че за разлика от **King Kong**, тук има едно постижение, изискващо от теб непосилното усилие да преиграеш произволно ниво.

3. Need for Speed:Most Wanted

Колко имаме ние: 1000/1000

Какво може да те затрудни: Фактът, че си катаджия и мразиш органически всеки, който кара с превишена скорост и не ти слага по 20 лева.

Отново всички точки влизат от едно изиграване на сингъла. При всяка победа срещу даден "бос" получаваш прогресиращо набъбващи сумички геймърскор, докато не стигнеш до колосалните 350 точки за последното шефче. Ние лично за по-голяма сума, влизаща наведнъж не се сещаме.

4. Fight Night Round 3

Колко имаме ние: 900/1000

Какво може да те затрудни: Последните два ачийвмънта изискват наистина добро познаване на бойната механика. Дишков не издържа за последната стотачка...

Точките са два вида: по 100 за спечелена титла и по 150 за спечелен двубой, спонсориран от дадена компания. Играта обаче е сравнително тегава и въпреки че ачийвмънтите нямат изисквания за степен на трудност, последните 250 точки се хващат трудно дори и на easy. Но пък играта си заслужава по наше мнение.

5. Bioshock

Колко имаме ние: 800/1000

Какво може да те затрудни: За тези точки – реално нищо. Малко повече снимки и отваряне на всички слотове за плазмиди и тоници, все напълно постижими в едно изиграване неща.

Играта на месеца (а според половината от авторския колектив – и на годината) се оказа не само следващото голямо нещо, ами и поредното ачийвмънт оазисче. За едно изиграване на нормална трудност без проблем се достигат 700-800 точки. А Дишков дори е решил да чукне хилядарката, тъй като за максималния резултат му липсват само превъртане на висока трудност, отключване на 2 плазмида и ъпгрейдване на още 2 оръжия. Все достижими цели.

6. TES4:Oblivion (заедно с експанжъните)

Колко имаме ние: 1250/1250

Какво може да те затрудни: Фактът, че ачийвмънтите може и да се взимат лесно, но играта си изяжда 70+ часа без да ѝ мигне ъбливиън гейта.

Принципно и на нас ни се струва перверзно да вкарваме в една и съща класация тричасовите костенурки и стотиначасовият **Oblivion**, но хитът на *Bethesda* определено има своето място тук. От теб се иска просто да изиграеш основната сюжетна линия, да се пребориш с куестовете по гилдиите, да станеш шампион на арената, да прегазиш двата експанжъна и хоп – вече си 1250 точки напред. Което може и да не е най-лесното нещо на света, но пък играта е задължителна за всеки ролеви гийк.

7. Tenchu Z

Колко имаме ние: 850/1000

Какво може да те затрудни: откъм ачийвмънти – нуждата от преиграване. А самата игра е твърде средняшка, за да те задържи докрай. Бакалов не издържа и до втората стотачка.

Ачийвмънтите в **Tenchu Z** се хващат лесно, замислени са добре и влизат на добри интервали, така че винаги да знаеш какво гониш и как да го постигаш. Единственото, което ни спря да съберем пълната колекция от точки, е нуждата от преиграване на по-висока трудност, изриването на нивата в търсене на Tomichini (едни с големи сламени шапки, на всяко ниво има по един) и достигане ранг Ninja 5 във всяка мисия.

8. Tomb Raider:Legend

Колко имаме ние: 600/1000

Какво може да те затрудни: Преминаването през тайм трайълите и откриването на всички тоукъни.

175 точки, ако изиграеш не особено трудната игра на хард как ти звучат? А по 75 и 50 точки на преминато ниво? Вярно, играта за време разваля целия геймплеен кеф, а откриването на всички тайни местенца е доста трудоемко начинание, но пък от Имениeто можеш да си докараш достатъчно тоукънчета с решаване на изненадващо приятни пъзели.

9. Marvel: Ultimate Alliance

Колко имаме ние: 800/1250

Какво може да те затрудни: Нуждата от повече от едно преигравания (дори да имаш твърдо и гладно за ачийвмънти коoп каренце като нас), за да се отключат повечето костюми и персонажи.

Това безспорно е най-играното заглавие на нашите боксове, при все, че не е точно некст-джен такова. Играта притежава най-забавния коoп за 4 човека на който сме попадали. Горната граница на ачийвмънтите, след последния (платен) ъпдейт, бе увеличена доволно, но дори и без него **Ultimate Alliance** дава много точки, при това – докато най-небрежно си изриваш нивата и счупваш от бой лошите.

10. Kameo: Elements of Power

Колко имаме ние: 650/1000

Какво може да те затрудни: Максимумът се достига не само чрез преиграване в коoп, но и с достигане на "А" ранг на всяко едно ниво.

Същото като при **King Kong** – едно от първите заглавия за 360, радващо се на обичайните за онези светли времена лесни за достигане точки. Интересното е, че тук има ачийвмънти, които не те даряват с геймърскор, а са просто там като един вид "признание", че си направил нещо. Което е тъпичко, но карай...

хвърлят сто.

Диагноза: Achievement Hunter

Think Outside The Box (или ачийвмънтите с най-идейни имена)

1. My Love For You Is Like A Truck… (**Gears of War**)
Отключва се при убийството на първия Berserker. Ако не схващаш шегата – марш да гледаш оригиналния **Clerks**, боготворен фанатично от екипа ни!
2. Kick The Bucket (**Guitar Hero II**)
Изсвири Jordan на култовия Buckethead на максимална трудност. После ни се обади. Ако не си ритнал камбаната (или кофата – според англоговорящите пичове)...
3. No Life (**Command and Conquer 3**)
Изгубил си 100 часа в мултиплейър мачове? Честито! 100 точки. Иди и си удари една, то друго не ти остава в тоя живот...
4. Brother From Another Mother (**Shadowrun**)
Край с войната между платформите. Възкреси другарче, играещ с теб под Vista в крос-платформен мач, и първата крачка по пътя на това благо дело е извървяна.
5. Teacher's Pet (**Double Agent**)
Бъди послушно агентче и изиграй тюториъла. Браво, дай си геймърскора да ти пишем едни 40 точки.
6. Frank The Pimp (**Dead Rising**)
Аман от зомбита, които искат да излапат големия Франк. Води със себе си осем оцелели девойки из мола. Е, малкият Франк надали ще бъде полапан, но ще спечелиш някоя и друга точица, да се утешаваш с нея.
7. Let The Creative Juices Flow (**WWE**)
Сосът на креативността потича, когато си направиш кечист за първи път. Ако си направиш кечистка заеби метафората и действай. Няма да кажем на майка ти.
8. Zen And The Art of Reloading (**Gears of War**)
Днес никой не чете Робърт Пърсиг. Днес хората правят актив-рилоуди в Гиърса.
9. Dominator (**Gears of War**)
Трябва да изиграеш десет чаптъра с Доминик Сантяго и този ачийвмънт е твой. Александър Бакалов изигра играта с Антон Дишков и взе ачийвмънта doomynator.
10. Hendrix Award (**Guitar Hero II**)
Изсвири едно цяло парче с обърната като за левичар китара. Ако си левичар по принцип, язък за култовия ачийвмънт.

Да съчетаем полезното с приятното (или най-добре интегрираните в геймплейните механики ачийвмънти)

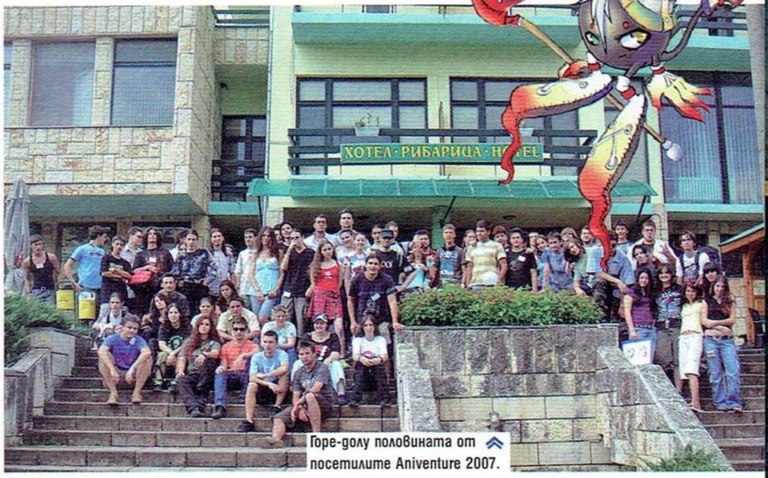
1. **The Darkness**
Наместо да те кара да се разхождаш до дашборда, култовата игра на *Starbreeze* си има отделно меню, където освен да видиш ачийвмънтите си, можеш да следиш и прогреса си в изпълняването им (като например на колко процента си открил листчетата с телефони). Освен това самите "постижения" не само, че не те карат да правиш разваляващи удоволствието глупости (виж какво сме писали за **F.E.A.R.** и **Call of Duty 3**), но и допълват геймплейно играта, мотивирайки те да правиш разнообразни неща, да си изпълняваш страничните мисии и – най-вече – да използваш всичките си даркнес сили.
2. **Marvel Ultimate Alliance**
С ръка на сърцата заявяваме, че това е играта в която дори не сме помисляли да гоним ачийвмънти. Те сами ни гонеха и не можехме да се отървем от тях. Пък и влизат от най-различни и неочаквани места, а не само при минаване на даден бос или откриване на сикрети.
3. **Guitar Hero II**
Най-амбициращите ачийвмънти, при все трудността им. Освен всичко останало, около половината от тях падат от кооперативната игра, което е повече от резонно, тъй като е скучно да стоиш пред телевизора сам и да размяташ коса без да има кой да ти се смее.
4. **Call of Juarez**
Посредственият уестърн шуутър освен на немалко подобрения при портването си за *360*, се радва и на адски свежи и хитри ачийвмънт предизвикателства. Във всеки епизод има нещо леко откачено, което трябва да направиш, за да вземеш съответните точки, и трябва да следиш изкосо списъка с "постижения", за да не пропуснеш момента.
5. **Crackdown**
Ачийвмънтите тук са поставени с ясната идея да ти поразнообразят иначе монотонния и повтаряем геймплей. А и ти няма как да не им се изкефиш, тъй като изпълнението им е приятно и неангажиращо. Например да задържиш труп във въздуха 20 секунди, използвайки РПГто си, или да убиеш 10+ противника с един изстрел. С последния ъпдейт на играта (който си е направо мини-експанжън) достигането на орбовете, даващи най-много точки, бе значително улеснено.

Lots of Pain, No Gain (или най-големите ачийвмънт скъперници на пазара)

1. Blue Dragon
Игра от порядъка на 100+ часа, от която след двадесетия имаш тридесетина точици геймскор, не звучи добре. Освен ако не си абсолютен JRPG гийк, няма голям шанс и след превъртане точиците да надхвърлят сто.
2. Perfect Dark Zero
Минаваш сингъла. Взимаш 15 точки. Мамиш някой твой приятел и изигравате мисиите кооперативно. Намазваш още 10. Влизаш в Live, където ачийвмънтите валят на богато. Сървърите пустеят, щото е излязло **Halo 3**. Супер!
3. Burnout:Revenge
При все, че принципно мотивацията е хубаво нещо, в случая с **Burnout** ачийвмънтите бият на мазохизъм. Просто защото за да ги вземеш, трябва да караш перфектно. А за да караш перфектно, трябва да обикнеш бутона restart race. Айде няма нужда...
4. F.E.A.R.
Сега, че играта е един от последните качествени FPS-и, никой не го оспорва. Но да взимаш по пет точки на интервал (дори някои от тях хич не дават) и 35 за превъртане, е гавра. Остави това, даващите големите точки ачийвмънти изискват да си развалиш тотално кефа от играта, тъй като не трябва да използваш булет тайм и/или буустъри.
5. Earth Defense Force 2017
50 мисии. Взимаш ачийвмънта чак накрая. За да вземеш следващия, трябва да изиграеш същите 50 мисии. Но на друга трудност. Еми нямаме толкова "Raid", сори.

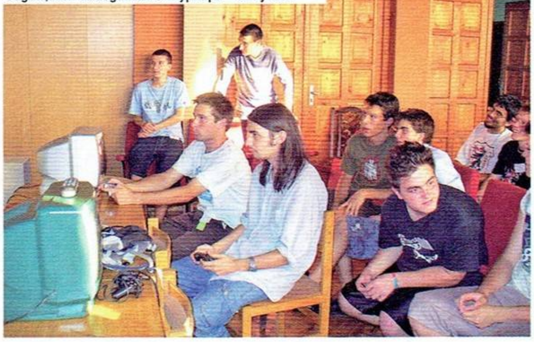
ANIVENTURE 2007

Тазгодишните смелчаги взели участие в косплея.



Горе-долу половината от посетилите Aniventure 2007.

Лекцията за японския жаргон.



Ники и Phoenix Down разгряват за Virtua Fighter 5 турнира. Отзад до стената сме аз и бъдещият победител в турнира - andycole.

Няк'ъв пич косплейваше дизайнера на Gamer's Workshop. До него - Лъст.

Тази година най-мащабното аниме събитие на територията на България – Aniventure – се състоя в култовото алкохолно село Рибарица. За незапознатите – иде реч за сбирка на аниме и манга феновете от цялата страна, като програмата, залегнала в основата на мероприятието, включва лекции на всякаква тематика, свързани по един или друг начин с японската култура и анимация. Хотел Рибарица побра близо 200 аниме отакута под покрива си. Изключае лабиринтообразните коридори, из които дори и на третия ден от престоя, в почти трезво състояние, все още ни беше трудно да си намираме стаята, мястото бе повече от приветливо.

Организацията беше страхотна, почти всичко се движеше по график и нямаше никакви по-сериозни гафове. Похвално. На първия ден, веднага след настаняването, започна и откриващото шоу, имащо за цел да представи накратко програмата на Aniventure 2007, както и да запознае хората с организаторите.

Веднага след това отвори врати "мърчъндайз шопа", в който се предлагаха различни собственоръчно изработени сувенири (основно с аниме и манга ориентираност, разбира се) – от станиолени фигурки и значки, до определено най-впечатляващото – първата наистина добра българска манга на чиято художничка Анна "Rikae" Цочева можем да пожелаем успех в начинанието, с което се е захванала.

Последва може би най-интересната за нас част – гейм турнирът. Дисциплините бяха две – **Virtua Fighter 5** и **The King of Fighters XI**. Интересът към бойната игра на *SEGA* бе учудващо голям, особено предвид сериозната ѝ комплексност. Макар и повечето участници да играеха за пръв път, имаше и такива, които са по-навътре в играта, като Светослав "Monohoshizao" Георгиев, Веселин "PhoenixDown" Витев, Запрян "andycole" Спасов и моя милост. След като имах нещастието рано-рано да се срещна с PhoenixDown, който по всеобщото мнение е най-добрият **VF** играч в България, и да бъда отстранен, а Слави направи реверанс към новобранците и се отказа след втория кръг, освен победилия ме Весо, остана само andycole. Тук бе и най-голямата изненада на турнира, след като andycole, играещ с Leon Rafale, отстрани главния претендент за първото място, нямаше кой да окаже съпротива и съответно титлата беше негова. Второ и трето място заеха Валя "Asuka" Панева и Александър "Dasher" Петров.

При **KoF** положението бе различно, тъй като имаше немалко хора, които играят на високо-ниво. След изключително драматичен и напрегнат финален сблъсък със Слави, пръв стана Тодор "Henshiro" Аргиров, чиято особа имах нещастието да срещна в трети кръг . Третото място бе заето от Владимир "Genesis" Маринов.

Наградите за победителите бяха слава, бира и символични мърчъндайз награди, осигурени от *Пулсар*.

През втория ден се състояха лекции на различни теми – японското кимоно, японският жаргон, религиите и митовете в страната на изгряващото слънце, яои жанрът, историята на AMV мейкинга, придружена от демонстрация на някои от по-популярните програми за видео обработка и монтаж. Последваха и презентации на Ragnarok Online, работа с Aegisub и няколко семпли похвата при употреба с Adobe Photoshop. Гвоздеят на програмата беше AMV контестът, при който на всеки от публиката бе дадено листче, чрез което да оцени всяко едно от AMV-тата и съответно да бъде излъчен победител. За съжаление според нас имаше едва две-три добри попадения, като най-много изпъкнаха бургазлиите с "Bourgas AMV Hell pt.2", което освен първо място в категорията фън, спечели и наградата на публиката.

След това част от хората се изнесоха към ресторанта на хотела, където се проведе аниме караокето. Ние обаче си организирахме **SingStar** парти, като обиколихме няколко стаи, докато намерим такава без гневни и изморени съседи, които звучно, по балкански, да поздравяват роднините ни.

Третият ден стартира с арт конкурса, в който талантливи и не-чак-до-там индивиди се опитваха да впрегнат цялото си въображение в опит да нарисуват себе си като аниме герой, каквато бе тазгодишната тема. Междувременно в същата зала се провеждаше и лекция за японската игра "Го". В последвалата прожекция зрителите се насладиха на новото произведение на Макото Шинкай – **5 cm**.

След това започна и така нареченият Уъркшоп. Странна работа – ник'ви тролове, ник'ва водка... даже и Мастър Чийф не го мернахме никъде. Бе явно понятието Уъркшоп е доста разтегливо или просто ние сме били трезви. Та – в аниме уъркшопа се рисуваше върху тениски, чаши, глинени фигурки и прочее битови изделия, като през това време се проведоха и презентации на клуб Фуметсу (организаторите) и българските аниме фенсъб групи и аниме и манга сайтове.

След поредната подиграватeлна вечеря, неспособна да нахрани дори малко коболдче, пък какво остана за тролските ни особи, дойде ред и на игрите с публиката. Последните представляваха забавни дебилийки в стил тичане по двойки на "три крака" или пък "познай анимето", игра в която – колкото и учудващо да прозвучи – участниците трябваше да познаят от кое аниме е прожектираната картинка.

Кулминационният момент на целия Aniventure отново, както и миналата година, беше cosplay конкурсът. Както се очакваше, имаше и добри, и слаби опити. Макар и победителят Искрен "^Alucard^" Кончовски в ролята на Канкуро от **Naruto** да се бе постарал, личните ни фаворити бяха мацката, косплейваща Лъст от **Full Metal Alchemist**, и момчето издокарало се като Рено от **Final Fantasy VII: Advent Children**.

По наше мнение Aniventure 2007 бе повече от успешен и с една идея по-добър от миналогодишния. Поздравления за всички от организаторите и стискаме палци желанието им следващата година ивентът да се състои в София да се сбъдне.

BIOSHOCK

Не помня името си. Не помня имената на близките си. Не знам кой съм вече, в какво се превърнах. Обаче съм го виждал, чувал съм го. Ооо да, него не мога да го сбъркам, тук той е всичко, само той е останал. Той е валутата. А ние сме богати, богати сме…

Страхът… В чуждите очи и гласове, докато… шептят в тъмнината – за тези като мен, за другите. Чувал съм как ни наричат сега…

Твърде малко неща помня от предишния живот. Знам само, че такъв имаше, че беше друг. Съвсем друг. Пълен с отдавна загубили смисъла си слова – "надежда", "мечта", "щастие", "смях", "топлина". Сега има нови думи, понятия, които движат колелото на… ужаса, на страха, на отчаянието, на болката, на лудостта. "АДАМ", "Сплайсър", "Ангел", "Плазмиди", "Худини".

Ето така ме наричат днес. Худини – най-великият фокусник живял някога. Можел да избяга от белезници, от запечатан ковчег, под водата дори. Просто изчезвал. Невидим. Точно като мен. Да, но как да накарам и тях да изчезнат…

Помня ги. Лицата им. Преди лудостта да ги изкриви, преди да ги превърне в уродливи осанки, в духове, които не спирам да виждам в този Ад. Помня ги. Гласовете им. Жена ми. Децата ми. Двете ми скъпи момиченца. Мислех, че ги спасявам завинаги от ужаса на войната, водейки ги на това изключително, уникално място…

Рапчър – *градът на дъното на океана, който построихме с цената на безброй лишения и жертви. Бъдещето на хората, прогресът, спасението, просветлението.*

Градът, който унищожихме за една новогодишна нощ…

Прости ни лиричното интро, приятелю. Знаеш, че такива неща винаги са ни били тръпка, а и нека сме откровени – **Bioshock** не заслужава стандартно начало, стандартен край, стандартна статия. Затова на тези страници се постарахме освен да изпълним в максимална степен журналистическия си дълг към теб, да ти подарим и нещо лично. Една истина, *нашата* истина за тази изключителна игра.

"I chose the impossible. I chose… Rapture!"

Историята? Твоят герой в играта – безименен индивид с точно един брой реплика (явно за да надцака тотално мълчаливия Гордън Фриймън) – кротко си пътува със самолет над океана, когато закономерно задвижващата сюжетните колелца катастрофа го стоварва насред недружелюбните вълни, а в последствие – и в тайнствения подводен град Рапчър.

Историята? Историята не е важна, приятелю. Важен е градът. *Светът.* Затова няма да ти разказваме какво се случва от инцидента нататък, най-малко за да не ти разваляме удоволствието да видиш сам как разгръща сценарият. Но истината е че искаме да си поговорим повече за Рапчър, тъй като за нас това е най-силната страна на **Bioshock**.

Рапчър е проект на Андрю Райън – изключително интелигентен учен и историк, който е роден и израстнал в Съветския съюз, преди да се пресели в Щатите по време на Втората Световна Война. Г-н Райън има една мечта – да създаде място, където най-брилянтните умове на планетата (били те художници, инжинери, лекари, учени) да могат да работят на спокойствие. Без да се притесняват от правителства, религии, войни, екстремисти и бюджетна обезпеченост. Мечтата на Андрю е била да създаде *съвършения* свят. Свят без вражди и интриги, без омраза и страх. Избрал е и идеалното място за целта – дълбините на океана. Които не само ще предпазят хората от ядрените заплахи, актуални в годините след Войната, но и ще гарантират изолацията от останалия свят, давайки свобода на учените да правят дори най-ужасяващите и крайни експерименти, които могат да им дойдат на ум. Свобода, разкъсала моралните окови на обществото. И именно оттам тръгват проблемите...

Рапчър не издържа. *Пропуква* се. Мечтите на Андрю Райън стават на пух и прах, когато той вижда с очите си, че на този свят няма нищо перфектно. Хората, които вече са довели семействата си в това райско подводно кътче, започват да показват най-лошите си черти – завист, злоба, алчност, интригантство, омраза. Именно в този идеален свят най-силно си проличава колко странно създание е тъй нареченият Хомо Сапиенс и как от него може да се очаква всичко във всеки един момент. Защото в дълбините на успокоително безсмъртната му според всички налични религии душа е стаен *хаосът.*

Започват бунтове, революции, формират се лагери, експериментите излизат извън контрол, започва жестока битка за оцеляване... и ти попадаш в Рапчър точно в мига, в който се решава неговото бъдеще. В един град-държава, един *град-вселена* на ръба на интимния му отдалечен на няколко милиарда тона вода от света апокалипсис, при който тънките граници между съвършенството и обречеността започват видимо да се размиват.

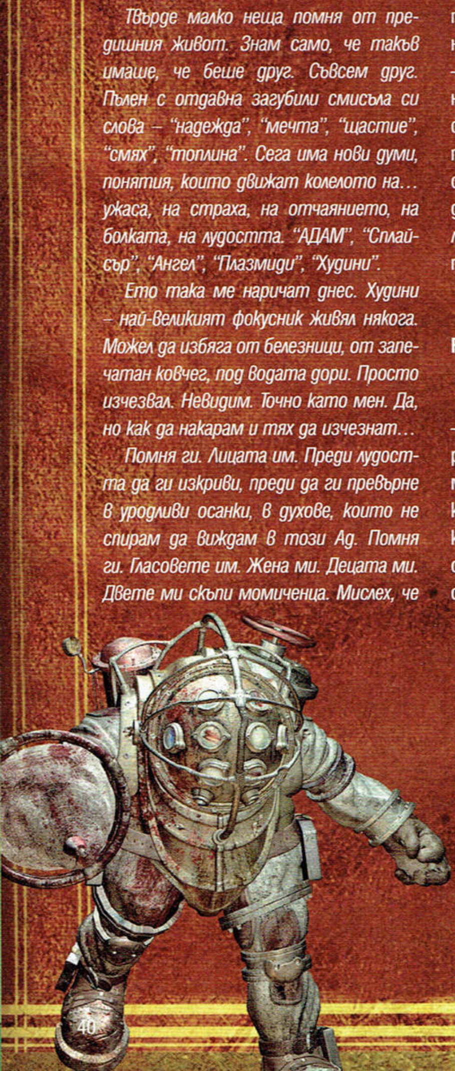
"It wasn't impossible to build rapture at the bottom of the sea, it was impossible to build it anywhere else"

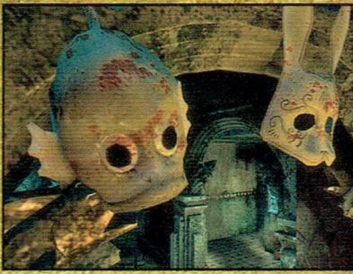
Рапчър диша! Астматични хрипове раздират дробовете му в Аркадия, а почти реалната болка, която ти – *играчът* – изпитваш, е трудна за описване. Стомахът ти неусетно се свива и в този момент вече знаеш, че ще дадеш мило и драго, за да спасиш града. Защото мисълта да го загубиш толкова рано е твърде болезнена…

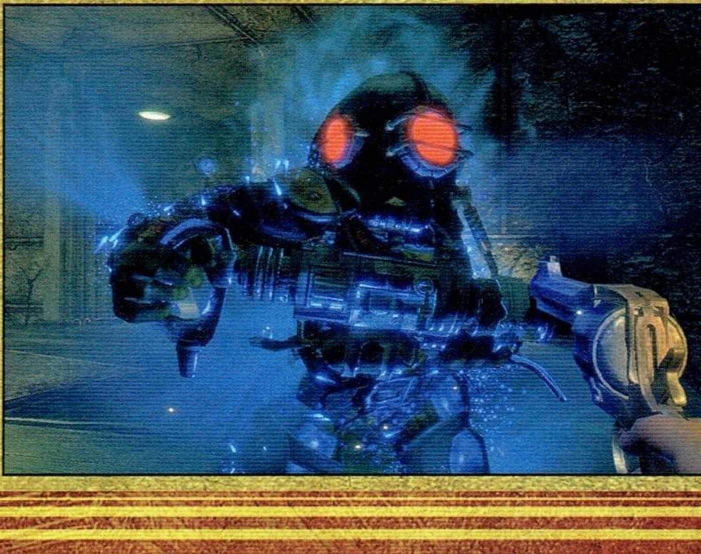
Пот се стича по слепоочието ти, докато насъскваш Татенцето срещу трима сплайсъри. Изродени мечти в уродливи тела, оказали се на неподходящото място в неподходящото време. За по-сигурно хакваш една камера и една ракетна установка, които после ще насъскаш срещу тежко-бронирания гигант, който върши твоята мръсна работа в момента. Защото ти си вече част от този свят и като всички останали си се превърнал в долно, алчно и злобно животно, а Татенцето се разхожда с доста парички в джоба. Ако се случи с него да е и една от Сестричките... Е, днес ще удариш джакпота, мой човек…

Не, този свят наистина е тук и наистина е жив. С цялата си извратена прелест той изнемогва, стене, повръща, конвулсира и въпреки това не спира да се бори.

Атмосферата в **Bioshock** е категорично най-големият плюс на играта, а *Irrational Games* (все още така ще си ги наричам) са истински богове, щом са успели да ни представят подобна дистопична реалност по такъв начин.







Знаеш ли, играта всъщност не е страшна. Елегантно ни преметнаха *IG* по този параграф. Макар и леко да сме нацупени заради това, в същото време няма как да отречем, че от самото начало до самия край не спряхме да вярваме в **Bioshock**. В съдбата на неговия неповторим тъжен град с може би най-живите и колоритни персонажи в игра досега. Какъв по-голям атестат за атмосферата от това, че докато играеш, първо искаш да изкормиш мръсната нацистка Тененбаум, а няколко часа по-късно вече наистина я съжаляваш? Как да обясниш с думи прости, че Сандър Коен е крайно опасен психопат, когото ти просто адски много харесваш? Ами култовия шотландец Макдонау? Защо ти е толкова симпатичен тоя пич? Замисли ли се какво би било всъщност да притежаваш ултимативната власт, която само Андрю Райън има? Какво е да седиш в аватарското му кресло няколко мили под водата?

Не ми казвай, че си останал безразличен към пластичен хирург-изверг като Стайнман. А Фонтейн? Атлас? Десетките други хора, които се появяват и изчезват, но въпреки това оставят трайна следа в съзнанието ти? Кой беше оня ядосан французин, дето се дразнеше, че във виното му всъщност има дестилирана вода? Ами никой. Никой! И все пак… някой, нали? И ти ще го запомниш, защото е просто… жив.

Опитай се да си представиш Рапчър. Най-великото човешко творение, населявано от едно висше общество, което се разпада за отрицателно време със силата на свръхнова. А него, градът, никой не го уведомява за това. Той си е все така горд и величествен на дъното на океана. Приветлив по един особен ретро-ноар начин, носещ в духа си чувството за чисти, искрени, грандиозни идеи и дела. Е, Рапчър загива. Пробойни се редуват с течове и вече напълно запечатани наводнени помещения. Светлината не стига за всички и жалостиво премигва. Електричеството не влива живот в лампите, а изпълнява ролята на неволен палач, отнемайки същия от по-невнимателните нещастници. Стаено в тъмните, наводнени участъци, то отдавна е излязло от контрола на жителите на Рапчър, заедно с изтръгнатите от стихиите и враждите кабели в стените.

Хората тук са изпитали божествена власт във вените си с помощта на плазмидите, и след това безвъзвратно са полудели. И все пак са останали хора. Някои дори ги е срам от онова, в което са се превърнали, и освен гаечния ключ в дланите си, с който всеки момент ще ти разбият черепа, носят и маски на лицата си, за да се скрият от самите себе си. Други не са издържали и просто са рухнали в някой ъгъл, плачейки за родителите си, за децата си, за неосъществените си мечти. Татенцата и Сестричките не спират пилигримските си обиколки из нивата в търсене на "Ангели". Клетите поклонници на АДАМ…

"Ain't life in Rapture GRAND?"

"Welcome to the circus of value"

Една мъртва утопия.

Мъртвородена още в първия миг, в който мечтите на Андрю Райън са започнали да придобиват форма. Утопия, рушаща се под чудовищния натиск на тонове вода. Перверзно съчетание от наивния и хипарски светъл шестдесетарски позитивизъм и гротескните проявления на отприщеното първично зло, стаено в душите на хората, потърсили убежище от ужасите на войната в Рапчър. Хора, явяващи се венецът на еволюцията. Трънен венец…

Bioshock е игра, понесла на визуалните си плещи твърде много идеи, емоции, внушения, заигравки със сетивата и възприятията ти. И чест прави на въпросните плещи, че не трепват дори за миг под непосилния товар. Подводното изчадие на *Irrational Games* без никакво съмнение е една от най-красивите игри на пазара в момента. Но това сякаш не е толкова важно. Защото **Bioshock** е много повече емоция, отколкото технология. Във времена, когато некст дженът отдавна вече не е някаква химерна мечта за бъдещето, а дори пълни бози от сорта на **At World's End** изглеждат смазващо, е нелепо да анализираш текстури и мапинги. Истинската сила на подводния екшън се крие в креативния гений на дизайнерите, в произведенията на изкуството, сътворени в арт отдела; в съчетанието на гореописаните контрасти; в уникалния микс от мащаб и подтискаща клаустрофобичност. **Bioshock** определено не е съвършената графично игра – избиващата отвсякъде вода не е чак толкова реалистична, колкото ни обещаваха, рибните пасажи са направо гавра с добрия вкус, а някои от моделите на сплайсърите изглеждат нелепо след преминаването си от гениален консепт към осакатени ингейм модели. **Bioshock** обаче е игра, която те кара да повярваш в нея – в нейния свят, в нейната история, в нейните персонажи. Което, според нас, е много по-важно от критичното вторачване във факта, че – примерно – ръчичките на Малките Сестри са със "слепени" пръсти.

Докато на визуално ниво злостното вглеждане в детайла може да доведе до разочарования обаче, дори и най-щателната дисекция на плътния звуков фон не е в състояние да открие и отсянка от несъвършенство. Страхотен атмосферичен саундтрак, адски професионално озвучаване, звукови ефекти, прокарващи ледените пръсти на страха по възприятията ти. Последният майсторски щрих; последното движение с четката, превръщащо една прекрасна картина в истински шедьовър, тук е именно звукът. Да пишем повече за него не искаме и не можем. Всеки гейм-критик казва, че било задължително да *видиш* **Bioshock**, защото това е играта на сезона. Е, ние ти казваме да я *чуеш*.

Шокиращия нов свят

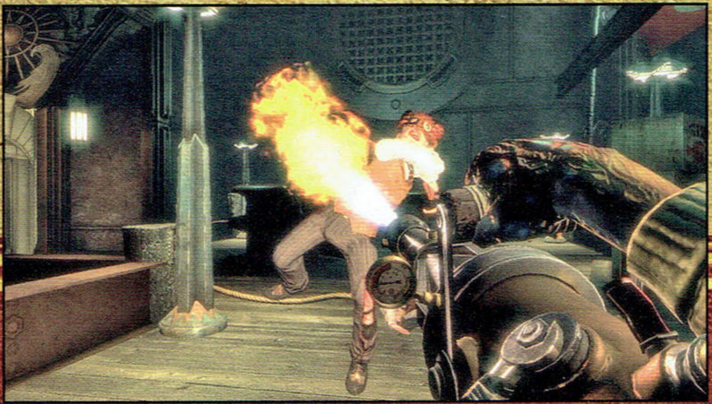
От: Roland

Винаги съм бил на мнение, че да се разглежда една игра като а) съвкупност от елементите си, особено ако повечето от тях са добри, или б) като резултат от предварителен хайп, е най-малкото несериозно. **BioShock** с лекота надхвърля границите на зашеметяващата си визия, изключителното си озвучение и перфектната история, просто защото техническото съвършенство и сценарният опит са нищо пред *вдъхновението*. Вдъхновението, нужно, за да дариш едно произведение с истински живот. Със силата да застане гордо изправено пред теб и да заблести със собствена светлина, без да има нужда от уговорки, обяснения, оправдания или реклама.

И като стана дума за рекламата – да, вярно е, че **BioShock** беше жертва на нечовешки хайп, вярно е и че част от обещанията си останаха в сферата на фантастиката. Е и? След като играта е такъв шедьовър, нима може да има значение, че не е изпълнила това или онова обещание?

Не е обаче вярно, че е обидно лесна. Да, поопитните играчи няма да усетят сериозно предизвикателство на средна трудност, но първо – за такива хора има хард-такава, и второ – за кежуъл играчите **Bioshock** е на перфектно ниво. Играта има за цел да те потопи в изключителния подводен свят на Рапчър, в един напрегнат и динамичен интерактивен филм, а не да те кара да рилоудваш постоянно, за да убиеш нещо, което не ще да мре. В който ред на мисли държа да отбележа, че BioShock също така не може да се мине само с гаечен ключ. Може да се мине с гаечен ключ, определени помощни плазмиди и един куп задължителни за целта тоници. Което е доста различно, напълно умишлено и лично за мен - брилянтно решение, защото ти дава възможност да изиграеш играта не като шутър, а изцяло с меле-оръжие.

И за финал – **BioShock** лично за мен е найдобрият екшън и едно от най-полираните и качествени заглавия за последните няколко години. И най-заслужената десятка, която тук така и не получи.



"My strength is not in steel and fire, but my intellect and will"

Нека спрем за секунда с въодушевените описания на историята, атмосферата и техническата реализация, които безспорно са солта на играта, и да обърнем малко внимание и на нейната същност – геймплея.

Противно на всички гърмежи за революции на геймплейно ниво, **Bioshock** се оказа един *почти* стандартен шуутър от първо лице. Да, има разчупване на игралната механика, посредством идейните плазмиди, хакването на различни джаджи и употребата на околната среда като оръжие, но в крайна сметка никой от тези елементи не допринася с нещо особено за това така бленувано и обещавано "раздвижване" на геймплейно ниво. Противниците са доволно разнообразни. Освен със стандартните уродливи сплайсъри (които пак имат много разновидности – използащ меле атаки Spider, осланящ се на телепортацията и огнени плазмиди Hudinni, досадни пиромани, замерващи те с гранати и т.н.) ще се разправяш още със защитни съоражения като хвърчащите аутоботи и различни установки, както и със символите на **Bioshock** – Големите Татенца.

Плазмидите са специалните умения или сили, които главният герой получава в различни етапи от играта. Те действително са разнообразни. Като се започне с универсалната телекинеза, която буквално можеш да превърнеш във всепомитащо оръжие без муниции, докато замерваш враговете си с предмети от заобикалящия те свят, мине се през плазмидите за директно поражение (огън, ток) и се стигне до по-идейните умения, които побъркват сплайсърите, карат секюрити камерите да работят за теб и създават твой холограмен образ, отклоняващ вниманието на враговете ти.

Важно е да се споменат и *тониците*, добавящи лек ролеви елемент в **Bioshock**. Те представляват пасивни умения, които трябва да разпределиш из ограничени слотове. Тониците повишават уменията ти да хакваш, да удряш по-тежко с гаечния ключ или просто подобряват физическата ти издръжливост. Има и по-напреднали такива, позволяващи ти, например, да станеш абсолютно невидим, ако стоиш неподвижен. Там разнообразието наистина е на задоволително ниво и изборът на правилните тоници в действителност е труден и зависи от стила ти на игра.

Оръжията също са разнообразни и достатъчно добре комбинират клишето с иновацията. Реално разполагаш със стандартния FPS арсенал, но всеки негов представител – от стандартната помпа до стандартната огнепръскачка – разполага с по три различни вида амуниции. Някои са добри срещу хуманоиди (разбирай сплайсъри), други срещу бронирани противници (Големи Татенца и защитни съоражения), а трети могат да се използват като капани (trip-амунициите на арбалета). Можеш да ъпгрейдваш оръжията си на специално създадени за целта станции, а мунициите се закупуват или сглобяват ръчно от намерените из нивата подръчни средства.

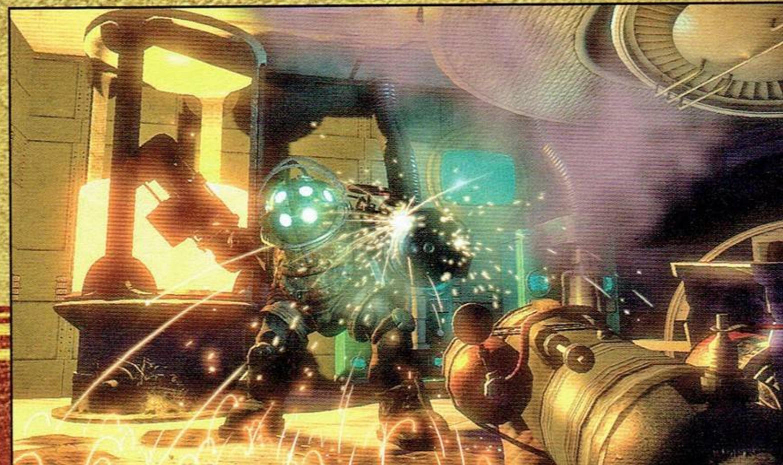
Развитието на персонажа (добавянето на нови слотове за плазмиди или тоници, повишаване на здравето и "маната", отключване на по-високи нива на уменията) става посредством ресурса ADAM. Той бива събиран от Малките Сестрички и за да се добереш до него, ще бъдеш изправен пред основната моралната дилема, завъртяла сюжетните механизми на играта – склонен ли си да убиваш сладки малки момиченца с големи и тъжни очи, за да превърнеш героя си в свиня стръвница, или предпочиташ да бъдеш келяв пич с неопетнени морални ценности. Изборът ти, на свой ред, ще доведе и до двата различни финала.

За да се добереш до Малката Сестричка обаче (независимо дали искаш да я убиеш, или освободиш от робското ѝ битие), първо ще трябва да минеш през персоналния ѝ бодигард – Голямото Татенце. Битките с Татенцата първоначално са доста предизвикателни, но от един момент нататък се превръщат в рутина, след като се нагрухаш с тоници, плазмиди и усетиш кои са правилните за целта муниции.

Друг ресурс в играта са парите. Комунистическата идея видимо се е опряла дори на другаря Райън. С добрите стари американски долари си купуваш амуниции, аптечки, инжекции, регенериращи енергията, изключваш алармените системи, за да спрат напористите роботи да солят задника ти с олово, и като цяло – както и в суровата реалност – границата между безметежното ти битие и проблемите с оцеляването минава през портфейла ти.

Като цяло миксът от различни геймплейни елементи е на повече от задоволително ниво и именно той кара **Bioshock** да страни от слагането му под един общ знаменател с всички други екшън FPS-и. Добавяме и хакването на камери, защитни съоръжения и автомати за продажба на най-различни благинки. То представлява дебилна мини-игра, в която трябва да свържеш точка А с точка Б посредством различни по форма тръбички. Имай предвид, че "дебилна" е *точната* дума и ако след средата не разполагахме с тонове аутохакове, щяхме да пищим истерично.

Нивата в Рапчър са ясно отделени и адски разнообразни. Левъл дизайнът е на много високо ниво, като освен че различните зони са разчупени, всяка зала има собствен облик, стил и детайли. Просто *трябва* да видиш театъра на Коен, оранжериите в Аркадия и сиропиталището за Малки Сестрички. Въпреки че **Bioshock** е доста праволинейна игра, тя трудно може да ти писне, тъй като разнообразието от локации и неща за правене, при все клаустрофобичния подводен терен, е *огромно*. Наред с адски многото детайли, представящи ти историята на Рапчър като картини и декори, играта използва доста умело още два метода за навлизане в света на подводната утопия. Първият са аудио-логовете, които те запознават с различни герои и техните съдби. Вторият са "призрачните сцени" – видения от миналото, които виждаш под влияние на върлуващите из геноти-



па ти плазмиди – даващи ти допълнителна идея какво се е случвало преди да прекрачиш портите на Рапчър.

“We all make choices, but in the end our choices make us”

Bioshock е уникална игра. Всеки критик, всеки играч, всеки потриващ доволно портфейла си пич от *2K* ще ти го каже. Казваме ти го и ние. С което би следвало да дадем воля на фанфарите на едно епично заключение и да приключим с този текст. Утопичният досег с Рапчър обаче събуди нещо повече от сляпа възхита. Нещо, с което ние – човешки същества с индивидуалност, свободна воля и трудно контролируем и – на моменти – опасен хаос, стаен зад блендамедените ни усмивки, като от шестдесетарски плакат – се гордеем. Лично мнение.

Bioshock има два финала. Нашата статия ще стигне още по-далеч и ще ти предложи три. Тук е моментът за неочакваният обрат в действието, когато обезличаващото “ние” ще отстъпи място на личния “аз”. Чуй какво има да ти каже всеки един от нас за играта на сезона. Избери сам своят финал на това ревю. И не приемай тази наша малка литературна игра с насмешка, защото накрая *всеки* избор е от значение...

-Snake:

В рамките на този текст тримата събрахме думите си, обединихме силата им, за да изваем пред теб образа на **Bioshock** такъв, какъвто го видяхме в цялата му разрушителна прелест. Положителните ни емоции се обединиха в песен на възхвала и аз без колебание заставам зад всяка една нота от нея, защото **Bioshock** заслужава именно подобно представяне. Отвъд целия този бликнал позитивизъм, заплашващ да наводни Рапчър, обаче се крият пукнатини, рушащи се структури, тежка влага, плесен... Някои от светлите ми думи хвърляха сенки и аз ги събирах внимателно, за да ги оставя да паднат над този малък, личен текст.

Аз, да ти кажа, имах сериозен проблем с **Bioshock**. Проблем със свитата му от воини на хайпа, с подтичващите край тях гейм критици, извиващи хвалебствени псалми. Зад цялото това множество **Bioshock** крачеше тежко и наперено и в момента, в който най-сетне благоволи да извърви целия застлан с розови цветчета път от първия си трейлър до четящото устройство на *Xbox*-а ми, пред него имаше точно две алтернативи: да бъде Шедьовърът, който да разтърси устоите на геймърското ми битие, или да бъде грозно посечен от воините на собствения си хайп. Както е видно и с просто око – устоите на геймърското ми битие са си все така непоклатими.

Проблемът с прехвалените от всички игри, амиго, е че очакваме от тях толкова много, че всяка драскотина по полировката им зейва пред очите ни като бездна, всяко неизпълнено обещание възпламенява пристъп на праведен гняв. Защото, приятелю, излъганите очаквания са нещо лошо, излъганите *големи* очаквания са нещо, което трудно можеш да простиш.

Същото, естествено, важи и с обратен знак. Твоят скромен рецензент преди време се забавлява адски много с посредствения уестърн шуутър **Call of Juarez**. Причината? От всичко, което бях видял и прочел, си бях изградил твърдото убеждение, че играта ще е ослепително тъпа. И във всеки самотен проблясък на добра идея аз виждах едър диамант. А диамантите сред калта се набиват на очи точно толкова ясно, колкото и калните късове сред диамантите.

Не можеш да не помниш как вече преименуваните *Irrational* се биеха в гърдите, че **Bioshock** щял да бъде – разбираш ли – не просто наследникът на иконичния **System Shock**, но и нещо много повече: нещо, охарактеризирано с гръмкото определение *FPS v.2.0*. Малко по-късно рецензентското братство поде хвалбите и ги превърна в писана истина (с обичайното изключение на винаги здравомислещите пичове от **Edge**, които забиха на играта осмицата, която честно казано и аз се колебаех да дам). Заваляха десетки. **Bioshock** оглави де що има класации... и Рапчър се саморазруши в опита си да бъде съвършен, да бъде игрална *утопия*. Иронично? Доста.

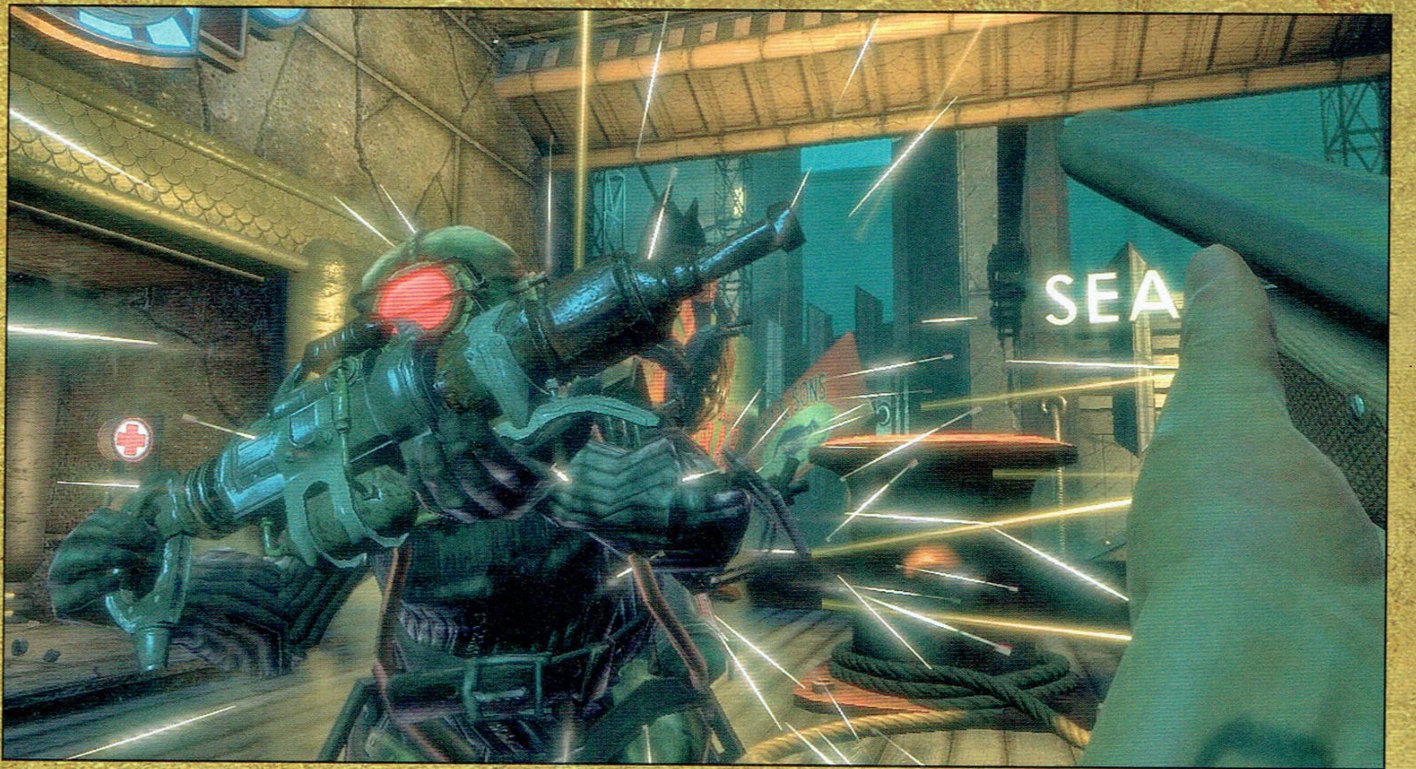
Как, когато прекрачваш прага на обещания ти виртуален рай, очакваш да не видиш несъвършенствата му?

Как можеш да не обърнеш внимание на недъгавите модели на персонажите?

На разминаващите се – като на пиратски дивекс – диалог и субтитри, правещи следенето на голяма част от прехвалената история невъзможно (понеже, както е модерно напоследък, тук няма кът сцени, а разни хора имат лошия навик да ти говорят, докато ти трещиш с автомата по лошите, те пищят, алармите вият и ако чуеш една от три думи си на далавера)?

На кошмарно занижената трудност, съчетана с една свежа система за риспоунване, благодарение на която е практически невъзможно да умреш. Което автоматично изключва рекламирания масово “страх за живота ти”? Че аз съм пребивал Татенце с гаечния ключ, за бога! Когато предизвикателството е сведено до келвиновата нула, няма никакъв смисъл да внимаваш как и какво правиш – просто вървиш напред с нарастващо отегчение, а всяка загубена схватка не е нищо повече от повод да се разходиш от вита-чеймбъра до останалия на (примерно) половин кръв нещастник и да го доубиеш. С което съпреживяването с героя отива по дяволите, понеже по сценарий той е сам, объркан и уплашен, а аз се чувствам като новия бог на войната, възправил... ъъъ... гаечния си ключ срещу световните неправди.

На факта, че богатият арсенал и богатата система от ъпгрейди са обезсмислени от А/тоновете налични амуниции (и пари – за попълване на потенциалните липиси с помощта на близкия магазинен автомат) за всичко огнестрелно, което притежаваш (при все че ни обещаваха, подобно на **System Shock 2**, да имаме по пет патрона на ниво и да ги пазим като очите си, за да



не ни ги избоде някой симпатяга) и Б/ фактът, че дори амунициите са излишни, при положение че 90% от враговете ти могат да се убият с първото оръжие – гаечния ключ, подкрепен с един-два ключови тоника. Играй на difficult, не се ебавам – medium-ът е гавра с добрия вкус. **Bioshock** е играта на богатите и нереализирани възможности; перверзен Дядо Коледа, който ти стоварва тонове чудесни играчки и после подло не ти дава възможността да си поиграеш с тях.

Не оставай с погрешно впечатление от думите ми. **Bioshock** е игра-събитие, един красив, атмосферен, идеен и нестандартен шуутър. И ако някой ми го беше представил точно с тези думи, аз щях да го прегърна през рамо, да отворим по бира и да си прекараме добре заедно. Наместо това обаче **Bioshock** крачеше наперено по червения килим към химерния си трон на новия игрален месия, комуто се очакваше да се преклоня, омагьосан от молбата му "would you kindly". Съжалявам, Татенце – *A man chooses, a slave obeys...*

-doomy:

Bioshock за мен бе играта, която бленувах отдавна. *Мократа* игра от *мокрите* ми геймърски сънища, ако мога така да се изразя. Онова виртуално приключение, което се надявах да съумее да ме пренесе в един различен, изчанчен и извратен свят. Свят в който да се *потопя* и който да *погълне* цялото ми време и внимание с дълбочината и детайлите си. Този свят се нарича Рапчър и именно той успя да изпълни задачата си на 100%, шокирайки дори мен. *Биошокирайки* ме, един вид. За петнайсетина часа аз попаднах в един утопичен подводен град. Град в който клаустрофобията и болните илюзии на един мечтател – едновременно романтични, мрачни и тъжни – съумяха да превърнат дълбините на Атлантическия океан в най-доброто интерактивно изживяване за годината, която не е като да не приключва, но да не бързам със заключенията все пак. Рапчър – бездната, в която върхът на технологиите, медицината и генното инжинерство, комбинирани с разбитите на стотици парчета човешки надежди за един по-добър свят, отекваха в подводните камери и тътена от стъпките на Голямото Татенце. Задушаваха ме с всяка нова зала, която посещавах, изумяваха ме с всеки нов детайл и запис който откривах, повдигаха адреналина ми при срещата с уродливите Сплайсъри, изпречили се на непознатия и неясен за мен път. Аз *обикнах* **Bioshock**. Обикнах играта заради професионализма с който *Irrational* са се отнесли към този безспорно огромен проект, заради любовта им към детайла и емоциите, които бяха вплетени в един изключително приятен, макар и с нищо не претендиращ за революционен геймплей. Сега, с твое позволение, ще ти разкажа с какво точно подводният мегаполис успя да ме спечели до такава степен, че едва ли скоро ще забравя чувствата, останали в мен след финалните надписи на **Bioshock**.

Да, играта безспорно има няколко проблема, спестяващи ѝ перфектната оценка дори в този интимен текст, писан от неин краен фен. Но за мен те се губят на общия фон и моята лична преценка клони повече към най-високата точка на скалата ни. Все пак не мога да отрека, че трудността от средата на играта нататък ме подразни. Не, че това по някакъв начин разваля **Bioshock**, тъй като за мен съотношението емоция/геймплей бе нещо от сорта на 80/20, но можеха да се постараят малко повече, вместо да маам с гаечния ключ сякаш е последна дума на оръжейната техника. За Vita-камерите пък не ми се и говори. По-добре да бяха пуснали един god mode в опциите и толкоз.

Добри неща ми се ще да кажа за контрола при *360*. След **Halo 2**, това е най-юзър френдли управляемият FPS който съм срещал за конзолата. Ненатрапчив ауто-ейм, приятно маневриране из плазмиди и оръжия, както и перфектна употреба на вибрацията.

Няма какво да увъртам – въпреки ясно забележимите проблеми, **Bioshock** е институция и ще остави следа не само у мен, но и в индустрията като цяло. Обра и тепърва ще печели още много награди, ще получава признанията на пресата и играчите. Както и хейта разбира се, но нали знаете, че големите най-лесно се мразят. Най-важното обаче е на *теб* да ти хареса. Аз искрено ти го пожелавам, тъй като не мисля, че следата, която Рапчър остави у мен, ще изчезне скоро.

-SHRAiK:

Bioshock е един дълго чакан, страстен и много задоволяващ виртуален оргазъм. Трябва сериозна част от сетивата ти да са импотентни, за да не го изпиташ в пълната му прелест. Многократно при това. Играта е шедьовър в най-пълния смисъл на думата – от емоционална гледна точка, в технически план, донякъде и в геймплейно отношение.

Заедно с **Oblivion** това е заглавието, подложено на най-фрапиращи дози хайп за последните две години. Нормално е и очакванията към него да са космически. И знаеш ли какво? **Bioshock** се справя много по-добре от **Oblivion** по този параграф в крайна сметка. Двете са в различни жанрове и не могат да бъдат подложени на сериозно сравнение. Това, което се опитвам да кажа обаче, е че **Шокът** изпълнява в много по-голяма степен обещанията на авторите си, отколкото отрочето на *Bethesda*. 10-на мини-експанжъна и едно пълнокръвно продължение по-късно **Oblivion** все още не е играта, която искахме. И въпреки това е страхотна и получи оценка 9, зад която лично аз продължавам твърдо да стоя.

Питам тогава защо трябва да сме безмилостно критични към **Bioshock**, който се доближава много повече до Перфектната игра? Та къде толкова

On Creating And Destroying An Utopia

От: Koralsky

Проблемът на **Bioshock** не се състои в това, което е, а в това, което трябваше да бъде. Или по-скоро в това, което ни обещаваха, че ще бъде. Истината е, че дори в сегашния си вариант играта ми предложи купища забавление, които обаче на праиктика би ми дал всеки един модерен и що-годе читав *FPS*, правен с голям бюджет. Защото като изключим наистина феномелания сетинг (който на визуално и концептуално ниво е революция), аз самият не се досещам за игрален елемент, който да не е реализиран до момента на, че и над нивото на тези, които предлага новото творение на вече бившите *Irrational Games*. Смелите 2.0 твърдения на *Ливайн* и компания, че ще получим обезкуражаващо интелигентен нескриптиран ИИ, уникално преживяване с всяка нова игра и истинска ролева система, отличаваща едва ли не всеки твой противник на ниво издръжливост, са се стопили в донякъде френетично *FPS* преживяване, което ще те плени основно на ниво визия и звук. Ако имаш честта да си горд собственик на специалното издание на играта, в което е поместено допълнително *DVD* с интервюта на целия екип, ще разбереш, че **Bioshock** в един момент *е била* в пъти по-ролево ориентирана. Няма да изтъквам в това малко лично отклонение защо е отпаднал този вариант според *Кен Ливайн*, но моето мнение е че в случая създателите на **System Shock 2** просто са се съобразили с пазарната действителност и модерните в момента необременяващи *FPS-и*. Друг проблем, с който предполагам са се сблъскали пичовете от *2K Boston* (новото име на *Irrational*) е хардуерната лимитация. Все още е рано да говорим за напълно нескриптиран изкуствен интелект, който наистина да реагира спонтанно и абсолютно адекватно.

За огромно мое съжаление **Bioshock** е игра от типа *"ако само"*. В този смисъл, *ако* изключителният хайп, оставил своят негавитен отпечатък върху играта и за който колегите ми ти съобщиха, беше с една идея по-малък, то разочарованието ми (не бъркай с негативизъм) просто нямаше да бъде налично.

HAPPY NEW YEAR 1959
4+
5
6-0
Pistol Rounds
Kashmir Restaurant
Atlas

греши той, колко точно бяхме излъгани? Не, **Bioshock** не е FPS 2.0, такава игра още дълго време няма да се появи. Не **Bioshock** не е хорър и няма да ти изкара акъла. Не, Изкуственият интелект не е феноменален, а в сравнение с този в **Stalker** е дори слабоват. Ще добавя още малко критики от себе си. Управлението на *PC*, за разлика от това на *Xbox 360*, не е достатъчно удобно. Има своите плюсове, но въпреки всичко на последната трудност често се случва да се паникьосаш, да не знаеш кое точно копче трябва да натиснеш в дадения момент и така да прибегнеш до пауза-бутона, което пък накъсва геймплея. EAX-ът продължава да не работи на моето Audigy и при положение, че по отношение на звука тази игра е нов еталон (биейки дори титани като **Dreamfall** и **Bloodlines**), няма как да не ме е яд зверски. Сега най-сериозният проблем. Геймплеят в играта е страхотен, разнообразен, креативен, увлекателен, надъхващ, подплатен с множество благини (плазмиди, тоници, камери) и прекрасни оръжия. НО!!!

Но е твърде предвидим и донякъде повтаряем. Това е най-сериозната ми критика към играта изобщо. Какво имам предвид? Спомни си сега **Stalker**. И там светът е на практика жив. Блестящо изпипан, със собствени правила и закони, уникален, интересен. В **Stalker** имаше един феномен обаче. Огромната доза несигурност. Никога не знаеш какво и как точно ще се случи, дори да преиграваш играта. Причините са твърде много. Феноменално ИИ. Огромен брой аномалии, които се споунват на произволен принцип по нивата. Много разнообразни противници с различно поведение. Няколко фракции, всяка със собствени интереси. При битка с даден противник може да се дебнете дълго със снайперите и накрая да го очистиш. Копелето обаче може да ти хвърли граната, може да се съюзи с още някой и да се втурне в атака от близо. Могат да се случат още доста други неща и реално това поддържа интереса жив през цялото време. В **Bioshock** възможностите са много наистина. Можеш да подпалиш някой, да го зашеметиш, да създадеш копие на себе си, което да отвлече вниманието, да използваш телекинеза, да насъскаш противниците един срещу други, да хакнеш системите за сигурност срещу тях, да ползваш различните муниции на оръжията като капани. Много, много интересно и разнообразно. Тук обаче не може да очакваш от сплайсър с гаечен глюч в ръката, да вземе оръжието на убития в краката му другар, който има *помпа, за бога,* и да ти пръсне главата, докато презареждаш. Не можеш да очакваш от *елитните* Татенца да притежават оръжията на Роузитата например и да те замерят и с проксимити гранати. Можеш да очакваш от тях *единствено и само* берсъркско втурване напред и обезумяла меле-атака, след която най-вероятно ще си мъртъв. Спайдър-сплайсърите ходят по тавана, виждат те, скачат, налитат. Точка! Няма никакъв друг вариант за съжаление. Худинитата дебнат от далеч, телепортират се, целят те само от дистанция. И т.н., и т.н.

В крайна сметка се опасявам, че когато изпробваш всички налични в играта тактики, в един момент, след дълги часове в света на Рапчър, **Bioshock** напълно ще ти омръзне. Да не говорим, че повечето хора няма да играят като мен с постоянно използване на 6 плазмида и максимално разнообразни много оръжия заради едното пусто разнообразие, а ще си имат основно една любима тактика (примерно зашеметяване и разстрел от упор с помпата) и ще си играят с нея. И това няма как да не писне рано или късно.

Критиките обаче свършват тук.

На **Bioshock** може да се погледне по два начина:

1) С крайно критичен поглед и чувство на почти дребнаво изпълнен журналистически дълг. Оценка девет.

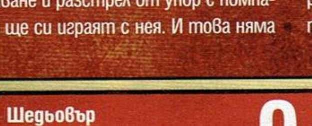
2) От емоционална гледна точка, със сърцето, със сетивата. Пълна десятка.

Цифричката в края на тази статия обаче е чисто и просто условност. Защото тази игра е изключителна и като такава тя е над тези неща. Потопи се в нея, вкуси я, отдай ѝ се, наслади ѝ се. Подобно заглавие в скоро време няма да видиш и в това съм почти убеден.

Шедьовър

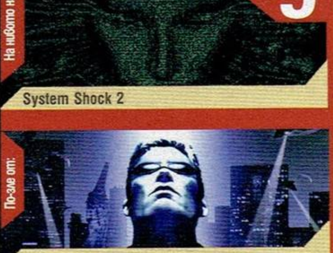
9

На нивото на:



System Shock 2

По-зле от:



Deus Ex

Визия: 9

Почти съвършена технически и именно заради това някои дребни недостатъци се набиват на очи със силата на десен прав. Жалко.

Звук: 10

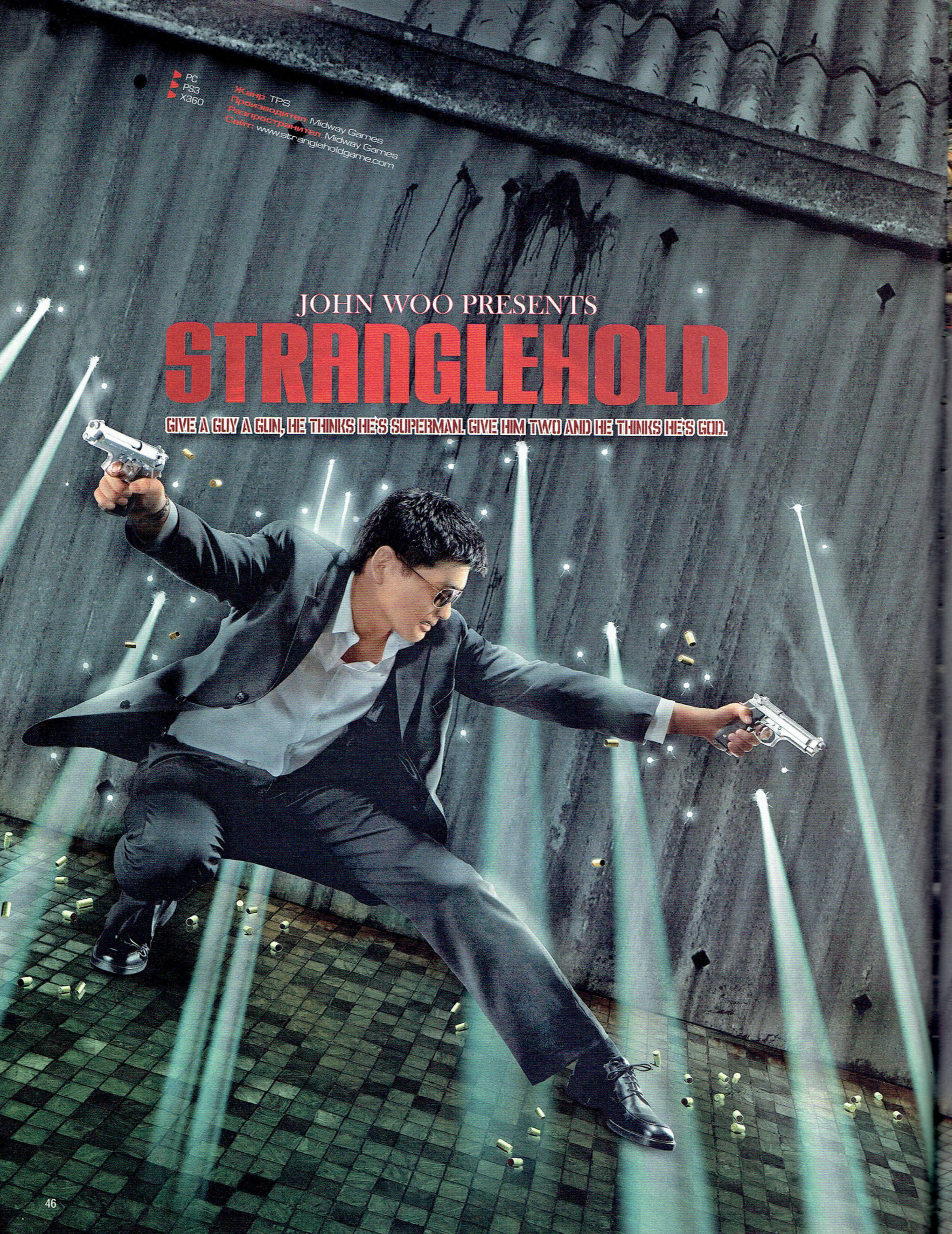
Основополагащ!

Геймплей: 9

Нито миг скука и – за съжаление – нито миг, в който да се притесняваш за практически безсмъртния си главен герой.

Хидросфера: 10

Същото като атмосферата, но по-мокро и по-клаустрофобично. Яко във всеки случай.



- PC
- PS3
- X360

Жанр: TPS
Производител: Midway Games
Разпространител: Midway Games
Сайт: www.strangleholdgame.com

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

GIVE A GUY A GUN, HE THINKS HE'S SUPERMAN. GIVE HIM TWO AND HE THINKS HE'S GOD.

Когато една игра изпълни на сто процента всичко, което си очаквал от нея, усещането от това перфектно напасване на образа, изграден в твоите, стрелкащи се по потоците на рекламната кампания мисли и реалните качества на финалният продукт, изненадващо не е особено удовлетворително. От една страна не си имал досег с горчивината на разочарованието, но от друга – не си бил дарен и с възможността да останеш ослепен, замаян, загубил представа за време и пространство при досега си със суперновата на изненадата.

Този месец имах удоволствието да изиграя две хитови, високобюджетни и очаквани от едва ли не цялата геймърска общност заглавия. **Bioshock** и **Stranglehold**. За първата се надявах да е най-малкото крайъгълен камък в историята на гейминга, от втората – просто един лют аркаден екшън с подписа на любимия ми (и излагащ се грозно в последните години от филмографията си) Джон Ву. Първата успя да ме разочарова – както е видно и от статията за нея – именно на базата на очакванията ми, ударили пиковите точки в съответната скала. Втората ме зарадва, подгря адреналина ми до точката на кипене... но в така получената чорба се свари и умря плахата надежда, че **Stranglehold** ще бъде нещо повече от поредния екшън с кадансови сцени. Надеждата, че ще бъде *основополагащият екшън с кадансови сцени*. Играта, която ще прати **Max Payne** и **F.E.A.R.** да се срамуват в ъгъла. Докато кръгът се затваря, а гуруто Ву, човекът... пардон – не-човекът, който на практика изобрети този тип балетно-куршумен екшън, от чието гърненце с мед съвременните игри и филми черпят така самодоволно, пристъпва гордо на виртуалната сцена, за да отвоюва това, което по правило му принадлежи. В крайна сметка обаче ми се наложи да приема реалността такава, каквато я очаквах на базата на всичко, което бях видял и знаех за играта. Да убия (с два пистолета; след страничен скок и отблъскване от близката стена, отдала едри късове от бетонната си плът на предназначените за мен изстрели) загнездилата се нейде далеч от здравия ми разум идея, че **Stranglehold** ще бъде ултимативният екшън.

Аз лично се примирих, примири се и ти – **Stranglehold** не е дори **Max Payne 3** (или по-скоро **Max Payne 0**, защото – нали помниш – всичко тръгва от Ву, който е пътят и истината, и животът, и трепането на хора с два пистолета и крива усмивка; заеби). **Stranglehold** е просто една зверски забавна, надъхваща, скъпа, красива и пипната до последния детайл игра... доколкото всичко изброено може да мине за "просто". **Stranglehold** е някаква странна, но заслужаваща адмирации проява на пълна откровеност – играта, която не излъга за нищо и не скри нищо, докато гастролираше трейлърно. И в крайна сметка удовлетвори очакванията и попари надеждите.

Building A Ruin

Stranglehold, както би следвало да знаеш, ако си прочел мащабния трактат на колегата *Jeru* по темата отпреди няколко броя, е директното продължение на култовия екшън на Джон Ву **Hard Boiled**. В резултат, любимият ни повече и от ментата с водка и мляко в съотношение 2 към 1 към 3 Чоу Юн Фат се завръща в ролята си на отебалия правилата, пиещ (познай какво) и пушещ като Кремиковци инспектор Текила. Благодарение на съвременните технологии последният се радва на толкова съвършена дигитална реплика, че хладното параноично усещане, че компютърът/конзолата те гледат по един такъв матричен начин и оценяват качествата ти като батерия Варта, започва да става все по-осезаемо. С изключение на успокоително зле реализираните сенки, повечето визуални аспекти в **Stranglehold** заслужават суперлативи от най-краен тип. Изстисканият до едва ли не предпоследната точка на максималните си възможности **Unreal 3** енджин (последната ще дойде със самия нов **Unreal Tournament**), съчетан с обичайната мегаломания на Джон Ву, който повелява, че е неуместно да хвърлиш граната и да убиеш двама противници, когато имаш възможността да взривиш половин квартал и да убиеш *всички*, превръща **Stranglehold** в истинска наслада за окото. Ако нервите водят от въпросното око към мозък с ясно изразени социопатски отклонения, намекващ на собственика си, че *абсолютната* разруха е най-високата форма на изкуство, удоволствието от играта ще придобие оргазмени измерения. Добре дошъл в съвършения виртуален свят, приканващ те да го разрушиш до основи. **Stranglehold** не е най-високото съвременно изражение на виртуалната деструктивност – той е нейното бъдеще. Шумно рекламираната нова технология на Midway за трошене на всичко - Massive D и добрият стар Havoc-енджин тук не са просто бонус към геймплейния фийлинг - това са нотните листа, на базата на които е изсвирена истинска ода за малките и хищни късчета олово, напуснали пистолетните дула. Ода за куршумите, пронизващи плътта, разпиляващи стъклото и порцелана, превръщащи дървото в облак трески, дълбаещи методично съпротивляващият се камък. Няма такива партикъл ефекти, няма такава огнестрелна агресия. Във времената на хибридните игри, на производителите, стремящи се да надцакат конкурентите си, създавайки някакъв невиждан до момента (и често неработещ като хората) геймплеен елемент, **Stranglehold** е освежаващото целеустремен и фокусиран върху едно единствено нещо – факта, че ти стреляш, по теб стрелят и от играча се очаква да извлече максимално удоволствие от този факт. Което, амиго, следва да бъде вписано със

златни думи в геймърската библия, в чието наизустяване избрани дивелъпъри трябва да бъдат принуждавани посредством силови средства. Не искам шест вида муниции, двадесет оръжия в арсенала, ролева система, позволяваща ми да подобрявам нивата на глобалното затопляне след експлозия на варел с бензин и мини-игра с тръбички и кубчета, благодарение на която да определя дали героят ми е получил ерекция в хода на престрелката. Когато играя екшън игра, искам да стрелям, да убивам, да руша и всичко това да ми носи максималното количество удоволствие, което може да се извлече от подобни неприемливи за моралната ни система действия. И **Stranglehold** ми даде точно това. Интегрирайки в геймплея си всички запазени марки на Джон Ву – от сцените на напрегнато очакване, в което всеки е насочил пистолет към всеки и издайническата пот избива по стисналите ти пистолетите длани в очакване на първия изстрел и последвалия армагедон, до *шибаните* бели гълъбчета. Осмисляйки думата екшън до последната ѝ буква, до последния ред в обяснението ѝ на сто-и-някоя страница в тълковния речник.

В **Stranglehold** няма иновации, няма излишни действия, няма дори и две минути спокойствие, в които да не стреляш по някой и да не правиш невъзможни каскади, няма *никаква* емоция, различна от агресия. В **Stranglehold** има единствено и само ъпгрейд на познатите технически съставки на екшън игрите, съчетаване на съвременните технологии с познанията на Джон Ву по темата "Как да убиваме красиво".

I believe in justice, but nobody trusts me.

Усещането, че играеш *филм* е застъпено с максималната обещана сила. Маестро Ву е написал една изтъкана от клишета и – именно благодарение на това – кефеща максимално история за самотното откачено ченге, изправило се срещу целия престъпен свят и измъкващо се от цялата каша оплискано с кръв и запалило цигара. Всичко това – подкрепено с професионално озвучаване, добра музика и разточителни кът сцени, които се опитват да ти предложат по-красиви екшън моменти от тези, които изживяваш в личното си геймплейно време като инспектор Текила (и не успяват). Като единствен реален минус може да се посочи липсата на субтитри, която – съчетана с факта, че Чоу Юн Фат за толкова години така и не го научи пустия му английски – води до неприятното усещане, че се опитваш да изслушаш твърде пиян човек, който има да ти каже нещо особено важно. Чак сега разбрах какво ѝ е на жена ми. С времето се свиква (и тя така ми сподели, милата), но е дразнещо.

По-големият проблем е, че липсата на *реални минуси* не означава автоматично липса на *минуси*. **Stranglehold** е практически съвършеното екшън забавление, но – за разлика от наистина класните виртуални Ву-имитации от типа на **Max Payne** или **F.E.A.R.** – не оставя в теб никаква следа след с-нищо-неизненадващата си финална сцена. Нищичко. Изкушавам се да бъда краен и да кажа, че **Stranglehold** наподобява чекия – в хода на цялата работа ти е безкрайно готино, но след това се чувстваш някак глупаво, някак *изпразнен* (ха-ха), някак неудовлетворен. Ще ме извиняваш, ама май го казах. Кипналият ти адреналин се връща до обичайните си нива, падът ти лежи безжизнен, лишен от огнестрелната си вибрация, а ти бавно, но императивно осъзнаваш, че цялото преживяно удоволствие е твърде *безпочвено*. Осъзнаваш – в моя рецензентски случай – че практически нямаш нищо, за което да разкажеш вдъхновено на читателите, нямаш геймплейни подробности, които да анализираш, нямаш нещо, което в качеството си на превъртял играта човек да споделиш с хората, които тепърва ще престъпят в озвучаваните ѝ от изстрели граници. освен простичкото *"бъди добър и гледай да ги застреляш преди те да застрелят теб"*. **Stranglehold** е съвършеното екшън преживяване. *Празното* екшън преживяване. Нищо ново (освен почти съвършената визия), нищо, което да те накара да изгледаш финалните кредити със зяпнала уста, преосмисляйки сценарните завои (при все, че клишетата кефят). Не мога да кажа, че съжалявам за тези десетина пропити с адреналин часа от живота ми. Не мога да кажа, че и ти ще съжаляваш за тях. Не мога обаче и да отрека, че емоционалната ми съпричастност с цялата история балансираше върху абсолютната нула. Една наистина класна сценарна обстановка, подкрепила екшъна, би била съставката, която да превърне химическото вещество на **Stranglehold** от опушилата лабораторията димка в разрушила основната сграда на БАН експлозия (точно както би му харесало на Ву). Без такава обаче имаме ни повече ни по-малко от най-добрата екшън игра на 2007 до момента. Ни по-малко. *Ни повече*.

Пак ще си пусна **Max Payne**.

Отлична

8

По-добра от:

безуспешните игрални Ву-имитации

По-зле от:

Max Payne 1 & 2

Визия: 9

Недоизпипани сенки. Казвам го, за да мога да обясня "почти"-то в "почти съвършена".

Звук: 8

Чудесен, ако преглътнеш факта, че английският на Чоу Юн Фат е толкова лош, че няма да схванеш половината от лишените му от титри реплики.

Геймплей: 8

Нищо изненадващо, нищо излишно. *Midway* и Ву не се отклоняват и на йота от целта, която са си поставили – не иновират, но и не се дънят никъде.

Екшън: 9

Нечовешки силна инжекция виртуален адреналин.

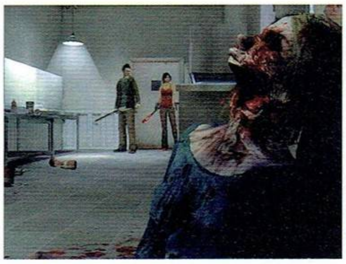
Obscure 2

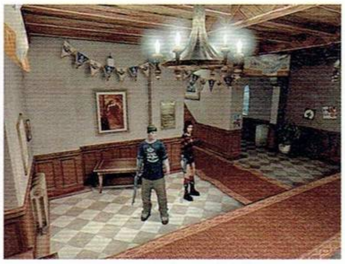
- PC
- PS2
- Wii

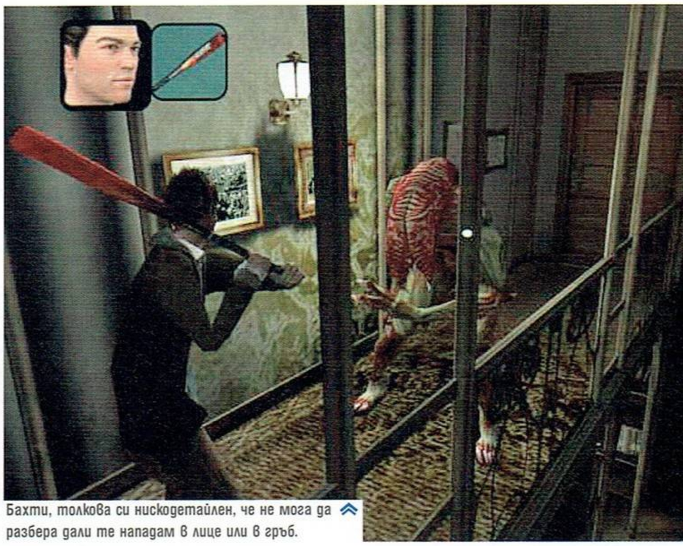
от: **Snake**

Жанр: **Cooperative Survival Horror** Производител: **Hydravision** Разпространител: **Atari**
Сайт: **na.square-enix.com/heroesofmana/**

Teen Horror v.2.0







Бахти, толкова си нискодетайлен, че не мога да разбера дали те нападам в лице или в гръб.

Hydravision може и да не са новото чудо с библейски пропорции на игралния пазар, но човек не може да отрече факта, че с **Obscure** пичовете успяха да се наместят доволно не в една, ами в цели две пустеещи пазарни ниши: тази на Тийн Хорърите и тази на Кооперативните Сървайвъл Хоръри. Първото заглавие беше колеблив и не особено успешен опит да се изстиска някое евро от аудиторията, получаваща носталгична ерекция при спомена за пищящата Нийв Кембъл и общежитийните декори, заменили готическите замъци и гробищата. Което – близо десетилетие след закономерния залез на тийн хорърите – не звучеше като особено печеливш ход. Поне си припомнихме с умиление времената, когато все още не особено известният Джош Хартнет и все още неоноденият от верния Сам Илайджа Ууд се друсаха надъхано със синтетичен наркотик, за да се опазят от злите извънземни, пратени по петите им от видимо забавляващия се Робърт Родригез. Като бонус не трябваше да изтърпим целия гилтинес на плежъра сами, а можехме да прибутаме втория контролер в ръцете на някой другар, който да сподели колежанските ни неволи.

Obscure 2 е роден от просветлението на някой малко по-умен индивид от управата на *Hydravision*, че именно второто се явява причината играта им изобщо да продаде нещо. И – похвално – сикуълът, при все, че запазва колежанския сетинг и героите на възраст, в която заверките са по-неприятни от данъчните декларации, вече изобщо не се интересува какво си правил миналото лято. **Obscure 2** не имитира известни тийн хоръри, а атмосферата видимо се е смрачила. На моменти дори е леко страшничко, което за подобна продукция е похвала с космически пропорции. Кооперативът пък вече не е просто екстра, а монолитната основа, върху която е изграден целият геймплей. Не съм вярвал, че ще вкарам толкова позитивно изречение в рецензия за точно тази долнопробна игрица, но с толкова добре измислени, реализирани, че и разнообразни кооп предизвикателства, така и не се бях сблъсквал в геймърската си практика. И тук не говорим за отборна тактика, в която единият суче завъртени комбота, докато другият си търси аптечка, или за момента, в който съотборникът ти тича напред, а ти го прикриваш стрелково от търета. Става дума точно за предизвикателства. Моменти, в които трябва да се довериш изцяло на другаря си по пад и да действате заедно, за да успеете да продължите напред. Примери?

Наблюдаваш партньора си на секюрити мониторите, свързани към най-разебаните камери на света, и се опитваш, въртейки аналоговия стик, да изчистиш снежинките от образа, защото твоят човек го бият монстъри и е добре той да разбере къде да бие в отговор.

Сражавате се с грозен едър бос. Трябва да стовариш връз опърхотената му главица приятно едра тежест. Но и при най-добро желание не ти достигат секунди, за да размотаеш сам съответната макара. Трябва някой да върти и съседната ръчка, блъскайки по пада си и псувайки в синхрон с теб.

Рецидивистчето в екипа се бори със сложна ключалка в една от най-добрите локпикинг мини-игрички, които съм виждал. Гладни чудовища искат да загризат престъпния му гъз, а другарят му трябва да надигне глас и пушка в защита на вегетарианството и да го опази.

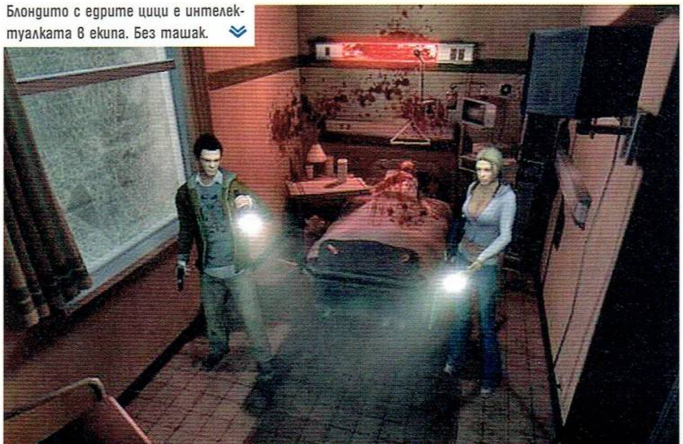
Якият пич (в смисъл, че е блъскал във фитнеса, иначе си прилича на травеститче момчето) мести тежки предмети, докато скейт колежанчето с акробатични умения скача щастливо по тях, за да могат в крайна сметка и двамата да се доберат до заветната стълба.

В един момент забравяш и за глуповатите екшън сцени, и за плейстейшънската визия и установяваш, че **Obscure 2** може и да е на светлинни години от икони, като **Silent Hill** франчайза, но е постигнала нещо едва ли не еретично за жанра: унищожила е сърцевината на сървайвъл хоръра, свързана с усещането за самота и безпомощност, и го е заменила с нещо далеч по-малко страшно и далеч по-забавно – другар. Приятел, на който можеш и трябва да разчиташ, който се забавлява рамо до рамо с теб и на когото следва да кажеш наздраве по време на лоудинг екраните.

Иначе отново ще играеш с няколко различни героя, всеки със свои индивидуални умения, като последните почти винаги са свързани с някаква мини-игра, където да ги използваш (вече споменатия локпикинг, подреждане на анаграми за хакерката, сглобяване на пъзели за декрипторката и т.н.). Пъзелите като цяло са повече от добри и старите куестаджии като нищо могат да се почувстват като Чарли в шоколадената фабрика в моменти като гробището с дяволитата рисунка. Слабото звено в цялата схема отново е екшънът, но поне знаеш, че на съседния пад още някой се мъчи с кофти прицелване и луда камера, и ти става по-леко.

Ако единствените ти приятели на този свят са мазолестата ти дясна длан и два шпиндела с порно, по-добре забрави за този текст, за да не се потискаш. Но ако имаш с кого да играеш – не се колебайте и изпробвайте оксиморона "забавен хорър", описан на тази страница.

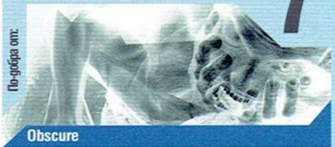
Блондито с едрите цици е интелектуалката в екипа. Без ташак.



Откроява се

7

По-добра от:



Obscure

По-зле от:

Сериозните хорър игри

Визия: 5
На места се забелязва, че арт-отделът е имал някаква идея, погребана дълбоко под мазните текстурки. Ало, *Hidravision*, преместете го това календарче в офиса ви на някаква по-актуална дата, че се излагаме.

Звук: 7
Съвсем приемлив войс актинг и приятна музика. Нищо за което да напишеш вдъхновена ода, но и нищо, което да изнерви ушната ти кал.

Геймплей: 7
Сам е тъпо. Виж долната графа.

Кооператив: 9
Голямата изненада, повдигнала драстично финалната оценка. Докато очакваме трепетно **Army of Two**, едно от най-пипнатите геймплейни кооп преживявания се появи изневиделица от крайно изненадващо място.

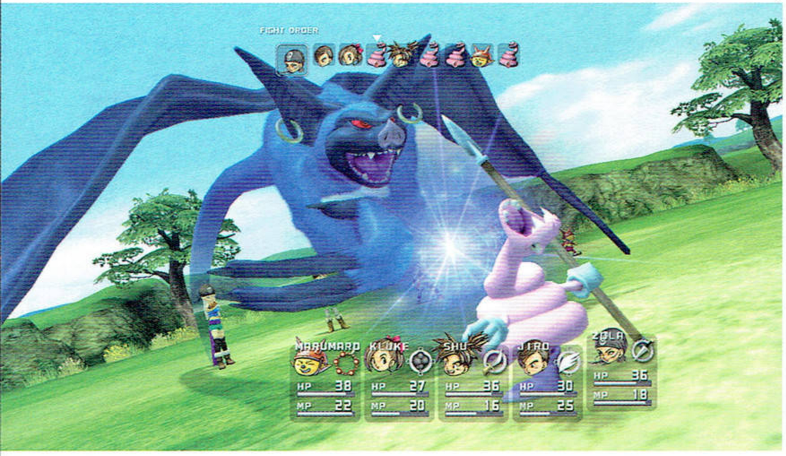
Blue Dragon

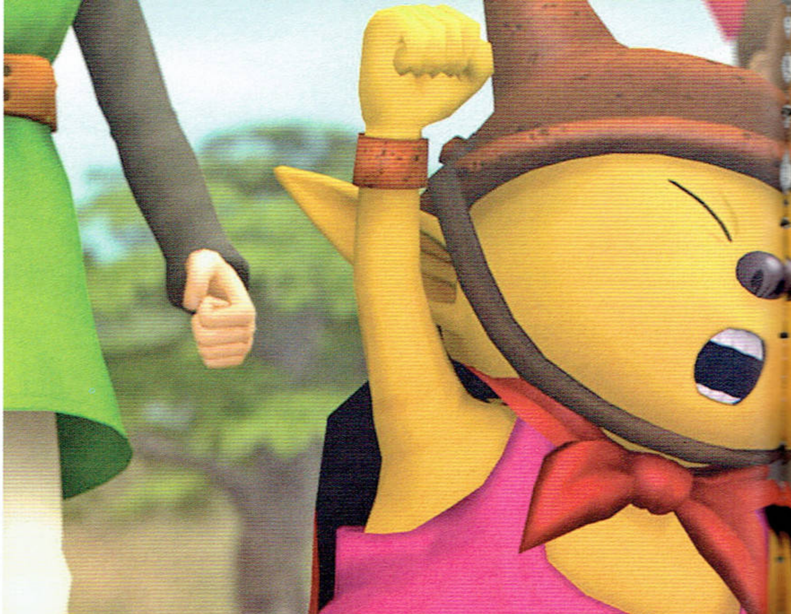
X360

от: **KillaH**

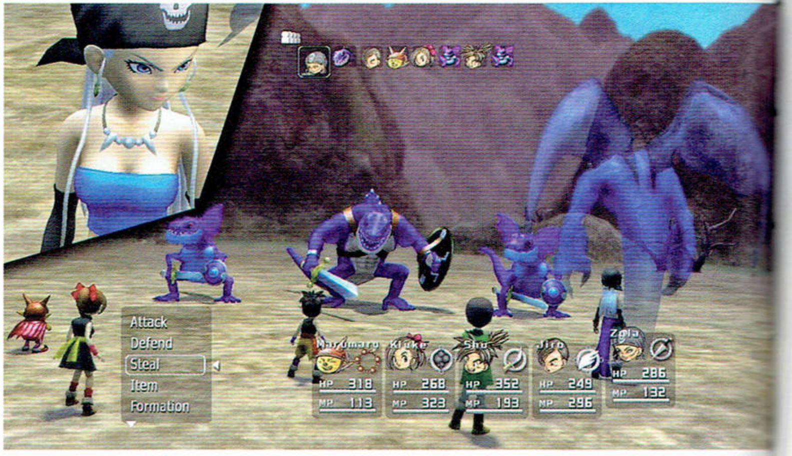
Жанр: **JRPG** Производител: **Mistwalker** Разпространител: **Microsoft Game Studios**
Сайт: **www.mistwalker.info/**

Strictly Old-school





“ Ще кихам, за т'ва правя такива физиономии. Да не си помисли някой, че се радвам или нещо.”



Разправят, че пътят към Ада е постлан с добри намерения. Към пътя на създаването на стабилна японска ролева поредица за *Xbox* 360 също е подходено с леко сърце и благи помисли. Когато добродушните *MS* чичковци навиха Хиронобу Сакагучи – бивш президент на *Square USA*, главен виновник за **Final Fantasy** игрите, **Parasite Eve**, **Vagrant Story**, **Kingdom Hearts** и още куп хитови JRPG заглавия – да се пробва и на тяхната конзола, всичко живо очакваше появата на главен конкурент на титаничните поредици на старите пушки от *Square-Enix*. С привличането в своя екип на Акира Торияма и Нобуо Уемацу, Сакагучи допълнително завиши хорските очаквания, свързани с **Blue Dragon**. Когато хайпът е грубо раздут до турбо размера на “балкона” на просперираща чалга пиче, обикновено разочарованието не закъснява. Остриeто на недокрай задоволения геймърски мерак безмилостно съсече Синия дракон, който бе анатемосан от Сульо и Пульо. Всъщност **Blue Dragon** спокойно може да се причисли към групата на стабилните традиционни японски ролевки, с една идея под нивото (и съответно – с единица по-надолу в крайната оценка) на лидерите в жанра **Final Fantasy**, **Dragon Quest** и **Persona**. **Blue Dragon** няма нищо общо със сложнотията на днешните **Final Fantasy** заглавия.

Ведрата атмосфера в играта, майтапчийският дизайн на добродушните герои и симпатичните чудовища, по детски наивната, черно-бяла история за Доброто и Злото като абсолютни категории и леката, ненатрапваща се музика доближават **Blue Dragon** най-вече до **Dragon Quest VIII**.

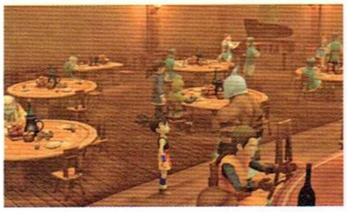
Enter the Dragon

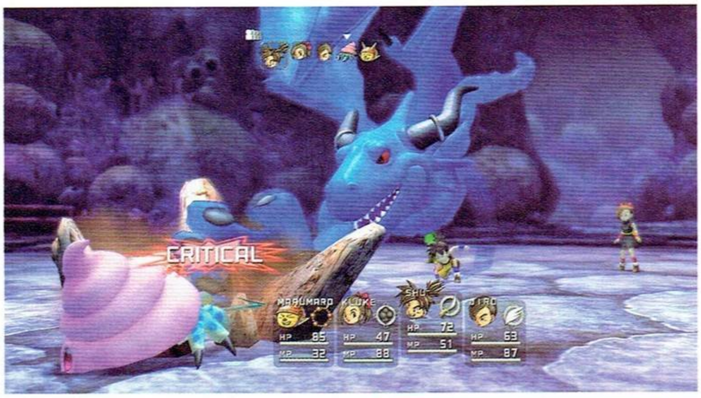
Още в началото на играта започва да се усеща за коя точно категория геймъри е предназначена **Blue Dragon**: селце, привидно потънало в идилия, е периодично нападано от Земна акула (много опасен дзвер!). Три смели хлапета с веселяшкото излъчване на бебета на екстъзи решават да сложат край на този тормоз и смело щурмуват акулата. Тя пък се оказва механична. Кукловодът е оплешивял, зъл и лилав дъртак с елфически уши, живеещ на летяща крепост сред паранормални лилави облаци. Името на хардкор злодея е Нене, а след като наритва задниците на нашите сополанковци, става ясно, че за да му се пукне кратуната, хлапетата ще трябва да се замогнат с артефакти от изгубена цивилизация, удобно разпръснати из различни дънджън-дестинации по широкия свят. Няма душевни терзания на протагонисти и антагонисти, няма сложни взаимоотношения между нации и империи – точно както в първите **Final Fantasy**-та, в които след няколкото реплики на царя тутакси се събира парти от няколко единомислещи “воини на светлината”, което громи злото до пълното му заличаване. **Blue Dragon** определено пробва да играе Пайдушко хоро по тънките душевни струни на геймърите, накефили се на тези игри в края на 80-те години на миналия век. Малка подробност – това са хора предимно на средна възраст, главно японци по националност.

Way of the Dragon

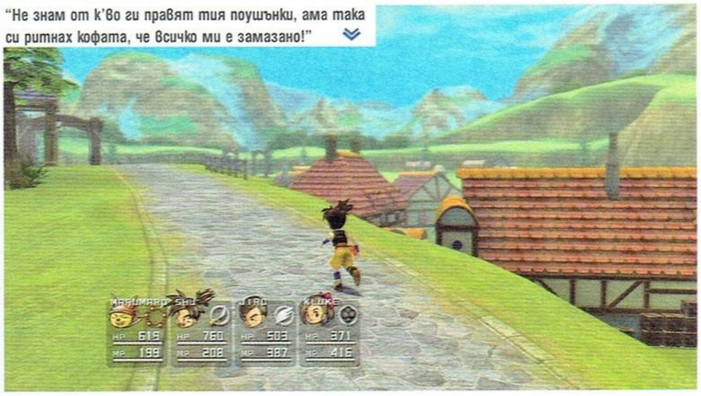
За късмет на гай-джините, макар и привидно отчайващо традиционен, геймплеят има с какво да се отсрами спрямо не-чак-дотам предубедените олд-скуул JRPG хейтъри.

Започваме сброденето и налагането. Премахнати са типичните произволни битки (по-познати като “рандъм енкаунтъри, мамицата им”), характерни за повечето японски ролеви игри. Монстърите са видими и лесно могат да бъдат избягвани или нападани. Можеш да обединиш няколко битки в една, като задействаш бой с няколко противника с натискането на десния спусък на пада, който очертава около героя кръг, и които чудовища попаднат в него, се включват в мелето. В такъв случай единичната битка се провежда срещу няколко вълни от врагове. Приятно нововъведение е възможността да се използват полеви умения (field skills). Макар и малко на брой, те са твърде полезни за бързо напредване в играта, особено умението, с което ликвидираш мигновено врагове, срещу които вече си се бил, без да се налага да ги ступваш отново. Това става с помощта на магическа сфера около главния герой. Недостатъкът на тези “уан хит килс” е, че партито не трупа точки опит, а предимството – все пак се трупат бързи точки за





"Не знам от к'во ги правят тия поушънки, ама така си ритнах кофата, че всичко ми е замазано!"



Дали аз закъснях, или времето бързаше...

от: **doomy**

Отдавна не бях захващал сериозно JRPG-та. Не, че съм им особен фен и не мога да живея без да изигравам поне една игра от жанра годишно, но добрите ми спомени, останали от **FFVII**, ме караха да мисля, че може би е хубаво да продължавам опитите си. На **Blue Dragon** се падна съмнителната чест да е следваща в списъка ми и играта определено не ме грабна. Визуално се навърта някаква идея, но досадният блър и спадът в кадрите, както и тотално безизразните главни персонажи дразнят. Чисто геймплейно битките са забавни, но както при повечето JRPG-та, се превръщат в рутина. Уменията не са достатъчно разнообразни и не се отключват в добра периодичност, за да те зарибят особено да левълваш. Ако например знаеше какво умение целиш да достигнеш и имаш няколко пътя на развитие (защото да си го кажем направо – неспециализираната само в един вид умения сянка почти не струва), нещата щяха да са по-задоволителни. С думи прости – твърде еднотипен геймплей, стерилна вселена, неамбициращ сценарий. Виждам потенциала на играта, но едва ли ще я приключа, освен ако не ни сполети някаква особено грозна суша откъм качествени заглавия.

За следващото "мое" JRPG явно ще трябва да почакам **Eternal Sonata** и най-вече **Lost Odyssey**. Ако и те не ми върнат любовта към японските ролеви игри, може би е време да се откажа.

развитие на Сенките на нашите хора (skill points). Споменатите сенки са огромни чудовища, които се бият вместо кекавите хлапета. Те вдигат нива и усвояват умения отделно от своите собственици. Нещо повече – сенчестите зверове могат да преминават от една професия в друга, като в процеса запазват определени умения. Така например преминаването от White Mage в Black Mage може да стане със запазване на лечителското ноу-хау. Разбира се, с напредването в играта броят на професиите и съответните умения нараства.

Всеки персонаж притежава по един шедоу монстър. Шу, като безспорен лидер на бандата от озверели тийнове, разполага със син дракон, който налага противниците с юмруци като с чукове и унищожителни специални атаки. Сянката на хлапачката Клюке е феникс, който се изживява като типичен черен магьосник, а юначният Жиро разцъква с минотавър, който въпреки респектиращия си външен вид, мята тънки магии за лекуване. По-навътре в играта към тази великолепна тройка ще се присъединят Зола, която явно представлява разбирането на Акира Торияма за Радка Пиратка, и Марумаро – доста досадно копеленце от доста досаден животински вид (Devi Tribe), навяващо бегли асоциации с противния Джар Джар Бинкс. Зола призовава прилеп, а Марумаро – особено свиреп тигър.

Като описание всичко горепосочено звучи стандартно, но на практика битките са голям екшън. Представи си някакви случайни нещастници, срещу които се изправят петимата ни варвари. Нашите са тотални изроди, вадят Сенките и сред вихър от физически и магически атаки от враговете остават само мокри петна. Ако боят се закучи (което се случва много рядко), на помощ идват специалните Corporeal атаки, които са ултимативното средство на Сенките да се справят с всяка напаст и наподобяват магиите за привикване във **Final Fantasy**-тата. Режимът на битките е походов, но е въведена добилата популярност още в **Grandia** скала, която показва кой кога ще извърши набелязаното действие. Възможността с добре преценено задържане на бутона да блъснеш мощна, но бавна атака или да атакуваш слабо, но бързо, придава на битките неподозирана доза стратегия.

Fury of the Dragon

За графиката и арта на **Blue Dragon** могат да се кажат и добри, и лоши думи. Торияма, в ролята му на художник и арт-дизайнер, е изрисувал всичко живо в характерния си забавен аниме стил. Играта гъмжи от изкъртващо живописни FMV-та, а светът е огромен, пъстър и пълен с природни красоти като за пощенски картички. **Blue Dragon** гордо марширува на 1080p, но дори на по-ниска резолюция графиката влиза в сравнително нормалните ни очаквания за красива игра за конзола от бъдещо, отскоро сегашно, поколение. Типичният за Акира Торияма сел шейдинг в **Blue Dragon** нито е сел, нито е шейдинг. Няма ги тези плътни черни контури около героите и монстърите, което, от една страна, им придава частичен реализъм, но от друга лишава играта от очарованието на увлекателна, разказана с цветове приказка, характерно за **Dragon Quest VIII** и **Legend of Zelda: The Wind Waker**. Като споменах **Зелдата**, веднага се набива на очи и друго сравнение: докато лицето на елфическия момък Линк е способно да изрази абсолютно всяка човешка емоция, нашата весела дружина от **Blue Dragon** е изразителна и одухотворена колкото препарирана мухоморка, че и по-малко. Шу енд кампъни нон-стоп зяпат в празното пространство като закърняла кукумявка. Съвсем по друг начин стоят нещата с враговете – разноцветни и разнообразни, от всякакъв пол и размер, от най-дребния охлюв до най-едрия бозайник, гадините будят респект във всеки JRPG почитател.

Що се касае до музиката, Нобуо Уемацу е можело да се постарае повече. Мелодиите в **Blue Dragon** са определено по-слаби от класическите му **Final Fantasy** продукции. Озвучаването в играта е добро, без да достига висотите на **Dragon Quest VIII**.

В заключение, **Blue Dragon** е добре направена японска ролевка за хардкор маниаци. Именно като такъв даваме долупосочената крайна оценка. Истинският си потенциал играта разкрива едва след първото DVD (от общо три), а до спартанските предизвикателства на страничните куестове около превъртането малко геймъри биха издържали.

В страните от Далечния Изток драконът носи късмет и сбъдва желания, но в Западната цивилизация обикновено го налагат с копия и мечове. Това с пълна сила важи и за тази игра.

Отлична

8

По-добра от:

Enchanted Arms

По-зле от:

Dragon Quest VIII

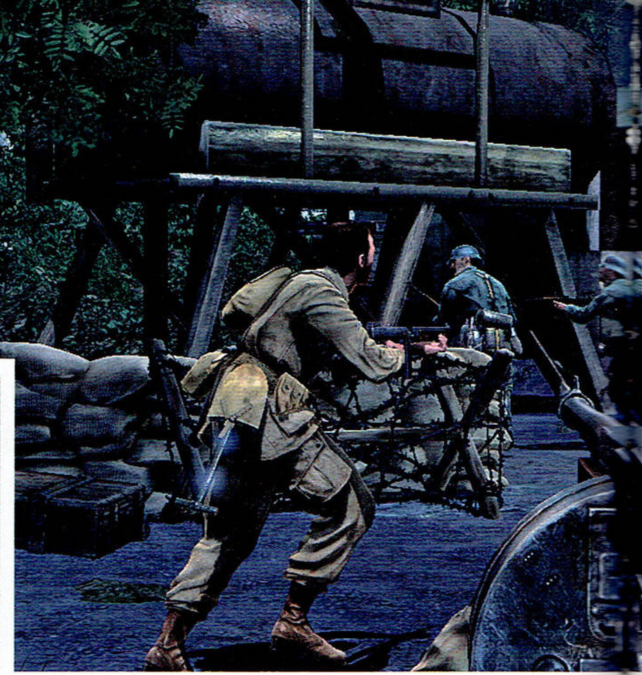
Графика: 8
Стилна джап-шарения и графика на високо ниво.
Геймплей: 8
Традиционен и старомоден, но много добре изпипан.
Звук: 7
Някои парчета са меденозвучни, но повечето са скучни.
Работа в екип: 7
Тримата прочути японски ролеваци могат повече и заедно, и поотделно.

Medal of Honor: Airborne

- PC
- PS3
- X360

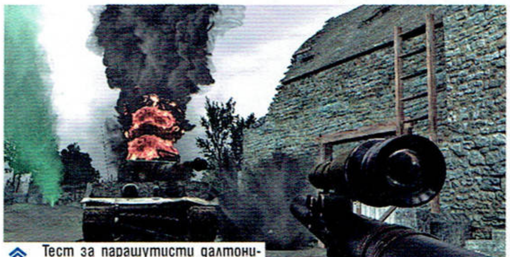
от: **Koralsky**

Жанр: **FPS** Производител: **EA** Разпространител: **EA Los Angeles**
Сайт: **www.ea.com/moh/airborne/**

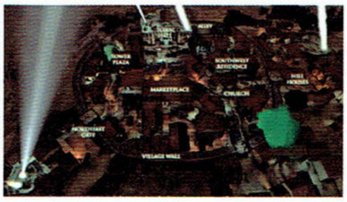


Военен рай? Почти...

Според *Вергилий*, от войната не могат да се очакват никакви блага. Да, ама не. Древноримският поет просто трябва да се разходи из настоящето, за да види в какъв противовес спрямо неговите думи усърдно се трудят студия под крилото на *Electronic Arts*, *Ubi Soft*, *Activision* и т.н. Защото преди да забуксуват с преексплоатирани игрални концепции, и трите гиганта направиха от Войната пари, с които могат да живеят десетилетия цели африкански държави. Първородният шутър от първо лице, ситуиран насред Втората Световна, беше именно **Медалът на Честта**, чиято нова серия ще разпънем на рецензентския тролски кръст в следващите две страници. Направила дебют на *PlayStation* през 1998 година, **Medal of Honor** беше пример за качество, което много малко *FPS* игри можеха да достигнат през онези времена. След **MoH: Allied Assault** за *PC* , появата на още няколко качествени трактовки по темата (**Call of Duty**) и най-вече благодарение на концептуалната немощност на *EA*, серията се превърна в поточна линия за второразредни многоплатформени шутърчета. Зациклянето на едно място понамали и пазарния дял на поредицата, предоставяйки едва ли не без бой, трона на **Call of Duty**.



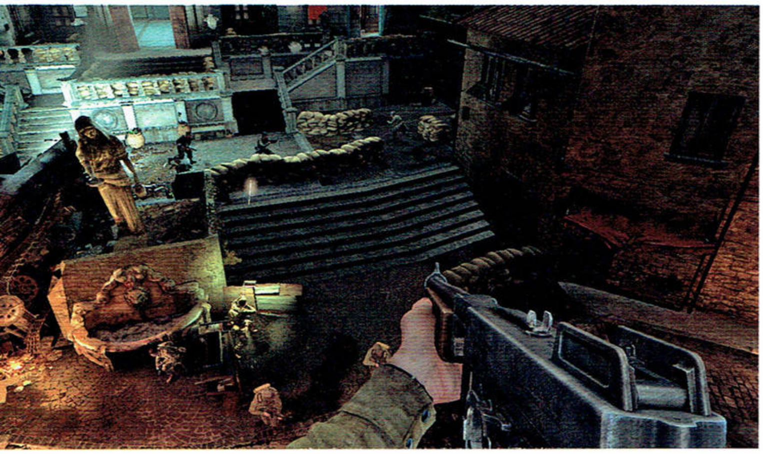
Тест за парашутисти далтонисти. Тези, които не познаят зеления пушек ги отстрелваме във въздуха.



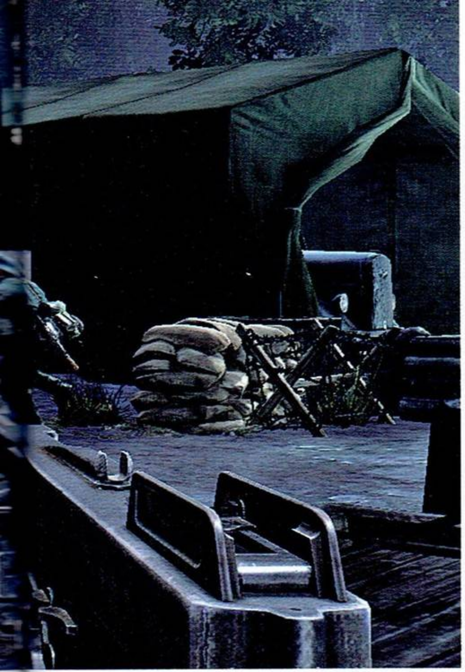
За новото поколение конзоли, както можеше да се очаква, *EA* обявиха нов **MoH**, който трябваше да излезе също така и за по-немощните на хардуерно ниво *Wii* и *PS2*, както и за *PC*. В последствие се оказа, че версиите за *Wii* и *PS2* ще бъдат различни игри с различно заглавие (**MoH: Vanguard**) и с геймплейни качества под всякаква критика. В същото време разбрахме, че основният конкурент на серията – **Call of Duty** – е решил да се спре с цикленето на едно място и пренася четвъртата си серия в параноичното "Том Кланси стайл" бъдеще, оставяйки тук разглеждания некст джен **MoH: Airborne** да дели безкрайно изтънелия откъм пазарна значимост *WWII* под-жанр с новия **Brother in Arms** на *Gearbox*.

Падането на второразрядната завеса

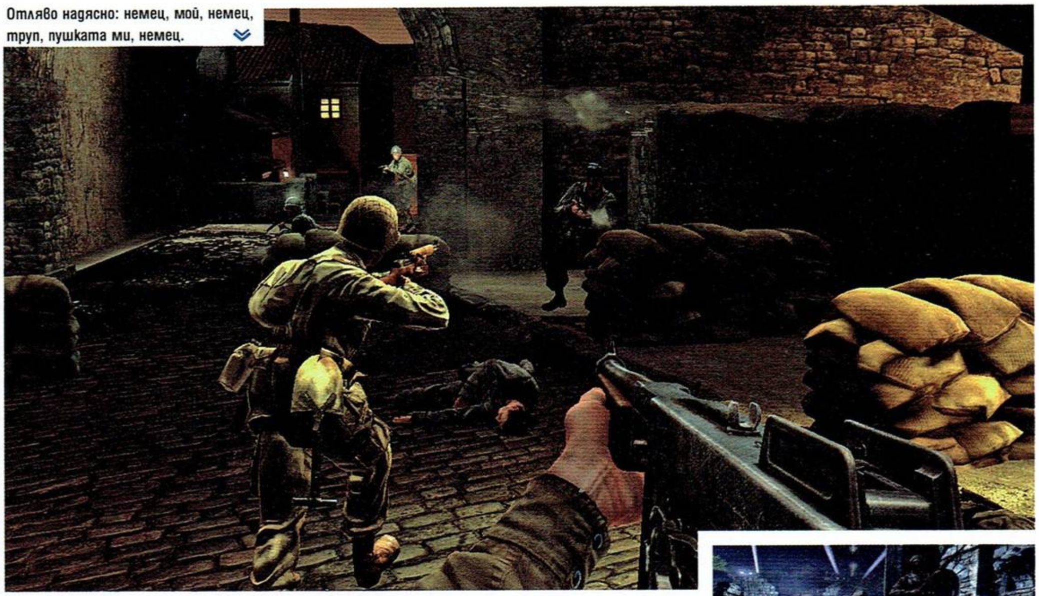
Фактът, че **Airborne** успя да ме откъсне за няколко дни от магията на **Bioshock**, красноречиво подсказва, че онзи безкрайно изчерпан концептуален заряд явно е намерил криволичеща пътечка, която да го изведе на по-правилно за неговото развитие място. Далеч съм от мисълта да възхвалям **Airborne** до края на това ревю, но след дългогодишни срещи с бозопитаещите му събратя от началото на новия век, останах приятно изненадан от цялостната изработка и посока на играта. Ако приемем, че военното изкуство в крайна сметка е изкуството да запазиш свобода на действие, то новият **MoH** е рецитал, вдъхновен от тази сентенция. След дългогодишни усилия да достигнат *Джомолунгмата* на линейността, *EA* са успели някак да я заобиколят, спирайки се на простичкото, но стратегически важно решение началото на всяка мисия да започва посредством намекнатия още в заглавието скок с парашут. Още във въздуха играчът поема контрола, приземявайки своето войнишко *аз* на строго... неопределено място. Тоест, в зависимост от уменията ти в изкуството на падането, можеш да се озовеш където и да е по картата. Оттам следиш своите комради, поемате определени команди и трепете германска сган. Екшънът е приятен, а усещането, че държиш тежка пушка в ръка, е повече от осезаемо. Както обикновено, можеш да носиш едновременно две големи оръжия, плюс пистолет и гранати. Вмятайки онова по-горе за усещането обаче, в никакъв случай не исках да кажа, че оръжията се държат реалистично. Напротив. **MOH Airborne** е с абсолютно аркаден геймплей. Решение на *EA*, което приемаме радушно. С напредването в играта ще получиш възможността дори да ъпгрейднеш своите оръжия. И ъпгрейдът определено не е козметична подробност, а оказва съвсем осезаемо влияние. Друг плюс – **Airborne** е доста красива игра, за което спомага използваният *Unreal 3* енджин. Разбира се, изискванията на компютърната версия не са никак малки, но ако разполагаш с ограничен бюджет, то версията на *360* ще те задоволи напълно. Играта за конзолата изглежда досущ както на *Hi-end PC*, върви гладко и контролът е достатъчно прецизен.



Airborne обаче е далеч от перфектната *WWII* игра. Първо – интерактивността е сведена до абсолютния минимум. Поправка – интерактивност практически липсва. И не е виновен за това *U3* енджинът, тъй като *Midway* сътвориха чудеса с абсолютно същата графична платформа в **Stranglehold**. Просто човек се чувства малко глупаво, когато в игра от 2007 година е невъзможно да пробиеш защитата на дървено ограждение, зад което се е стаил лош чичко. Дори бъчвите могат да издържат на всякакъв вид оръжейна интервенция, което е доста глупаво. Все едно в култовото ниво от **Doom 2** – *Barrels o' Fun* – да не ни беше дадена възможността да взривяваме купищата варели. Друго нещо, което вероятно ще подразни изтънчената ти особа, е напредването в



Отляво надясно: немец, мой, немец, труп, пушката ми, немец.



играта, което изцяло зависи от твоята позиция. Можеш да си стреляш на воля от даден балкон, ако искаш с дни, а на мястото, на което си убил жизнерадостното немско войниче, идва ново. И ново, и ново... Хубавото е, че твоите другари по оръжие се риспонват също толкова щедро, но от това до голяма степен се губи внушението за истинска битка, в която всеки е малка мушица и същевременно интегрална част за успеха на мисията. Освен това първите няколко нива в **Airborne** са ужасяващо скучни и вероятността да те откажат не е никак малка. Изкуственият интелект на твоите друзя и немските пичове също страда от синдрома *"малко орангутанче в центъра на Лондон"*. Дойче солджъри имат навика понякога да забравят, че си подло американско копеленце, което цели да срита изгължените им мутри. С любимия ти дизайнер винаги ще помним момента, в който, насред ожесточена битка в полуразрушена къща бяхме останали сами с един *"наш"* човек на стълбите, който стоеше, симулирайки смирение. След около две минути, когато реших да сляза по стълбите, същото войниче съпровождащо ме с искрящ поглед почти през цялото време, реши да извади автомата и да ми покаже колко печен може да бъде, когато от техноцентъра му подскажат, че аз не съм от неговите. Да, за толкова подло на моменти AI говорим. Последният лош поглед от моя страна е отправен към продължителността. Вече не съм сигурен дали е правилно да изричам лоши думи по адрес на дадена игра, защото е кратка, след като 90% от модерните игри страдат от този проблем. За нас обаче това *си остава* проблем. Би преминал на нормална трудност цялата игра за около 7, максимум 8 часа. Ако случайно решиш да преиграеш, 6 часа и надолу са ти в кърпа вързани. Принципно нямаше да роптаем срещу ниската продължителност при единичната игра, ако мултиплейърът беше нещо повече от безмозъчно и по важното – ненадъхващо стреляне.

Визуалният и музикален съпровод са на ниво.

За сметка на определено по-неоктрояващото се осветление (сравнено с това на **Bioshock**), **Airborne** ще ти предложи далеч по-големи като площ нива и детайл на персонажите в пъти по-голям от тези в последното произведение на *Irrational*. Всъщност единственото нещо, което *истински* ще те издразни и вече бе споменато в материала, е тоталната липса на интерактивност. Замисляйки се с една идея повече от обикновено, реално играта страда повече от технически рамки, поставени от американското студио, стоящо зад **Airborne**, отколкото от геймплейната си реализация. Звуковото оформление става. Нищо, което наистина да запомниш, но и нищо, което да те подразни (освен, евентуално, звуците на оръжията), докато играеш.

Be a soldier, be a gamer

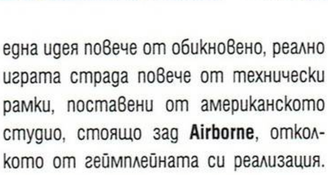
Въпреки немалкото негативизъм, който излях, **MoH: Airborne** е приятен за игра военен представител на шутърите от първо лице. И нищо повече. Което обаче е *много повече* от това, което очаквахме от серия, затънала толкова дълбоко в ямата на посредствеността.

Има нещо, което обаче трябва да спомена. Нещо, което глождеше съзнанието ми, докато играех. **Airborne** е представител на изчезващ вид. Във времената, в които имаш на разположение заглавия от калибъра на **GRAW2**, **RS: Vegas**, **Bioshock**, **Halo 3**, геймплейната механика, макар и относително новаторска спрямо предишните серии на поредицата, не предлага игрално разнообразие и усещане, характерно за гореизброените заглавия. И въпреки това ще възнаградим усилията на *EA Los Angeles* с респектираща седмичка, защото в крайна сметка играта забавлява и усещането за олд-скул все още неистово ни влече.

Откроява се

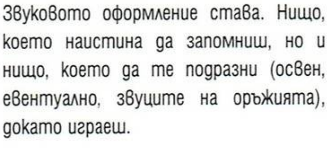
7

По-добра от:



Medal of Honor Pacific Assault

По-зле от:



Call of Duty

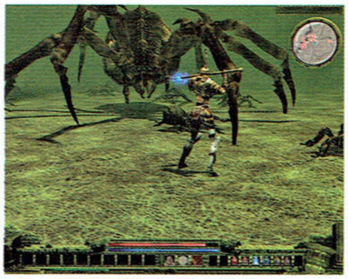
Визия: 7
Добра детайлност на персонажи и терен. Нулева интерактивност и на места нискодетайлни текстури.
Звук: 7
Нереалистично звучене на оръжията, но адекватен музикален съпровод и войс-актинг.
Геймплей: 6
В основата си шутингът е приятен, но е ограничен от необясними за нас технически лимитации.
Казарма: 0
Няма я, свърши. Освен ако не желаеш да бъдеш професионален солджър.

Loki

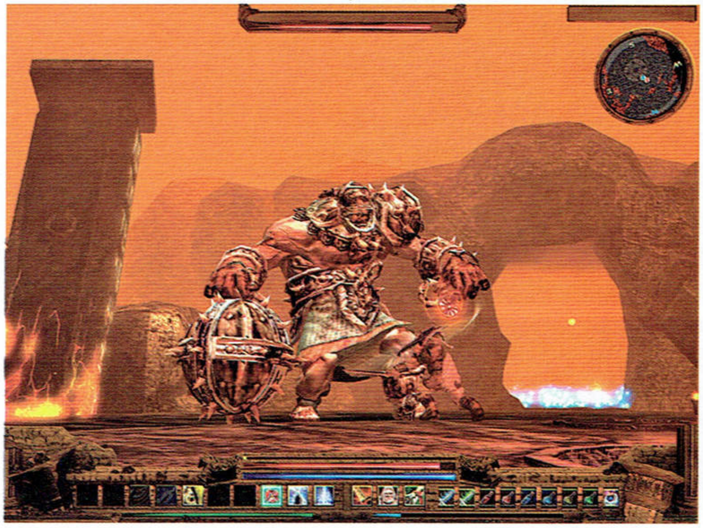
▶ PC

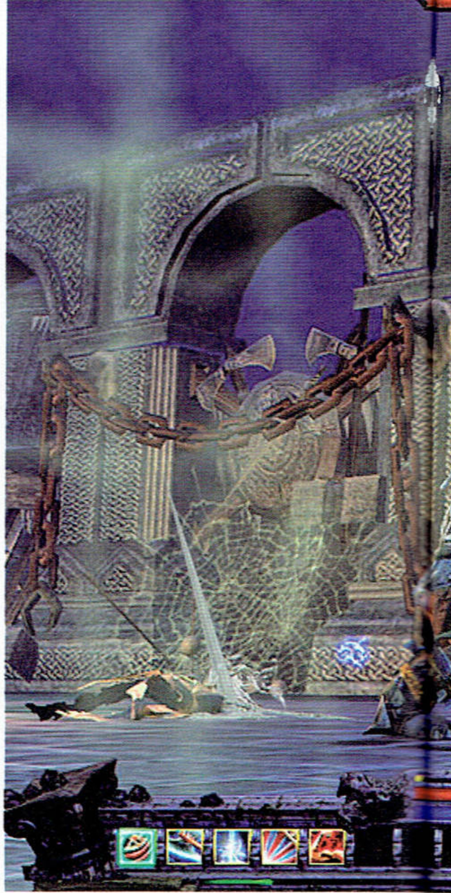
от: **SHRAiK**

Жанр: **Hack 'n' Slash** Производител: **Cyanide** Разпространител: **Focus Home Interactive**
Сайт: **www.loki-game.com** Изисквания: **CPU 2GHz, RAM 512MB, GPU 128MB**



Строших си мишката. И за какво?





Не знам защо очаквахме тази игра да се окаже над средното ниво и силно да се доближи до **Titan Quest**. Вероятно подлъгани от хита на *Iron Lore*, изведнъж решихме, че оттук насетне Hack'n slash RPG-тата ще стават от добри по-добри и така – чак до излизането на **Diablo 3**, което разбира се ще ги схруска за закуска. Да ама *Blizzard* не обявиха **Diablo 3**, 'щото и без това в близките пет-шест години ще се занимават основно с това да си отлагат **Старкрафта**, а **Loki** е доста голяма манджа с грозде, въпреки че с ръка на сърцето трябва да признаем, че играта не е чак толкова лоша всъщност. Просто има твърде много трески за дялане и тъй-като *Cyanide* не са *Iron Lore*, имаме много силни съмнения, че играта ще получи качествен съпорт оттук насетне. Започваме с проблемите, защото досега циклихме в мрежа с колегите и още ни държи влага. Демек, ядосани сме…

дойде играта в мрежа…

Едно Hack'n slash RPG е толкова добро, колкото е добър мултиплейърът му. Този на **Loki** е трагично-патетичен. Ако играта беше само сингъл, сигурно щеше да получи по-висока оценка, но не би. Нямаш бутон за парти. Не знаеш кой играе в момента и едва ли не всеки търчи самоцелно нанякъде. Добиваш усещането за мод "всеки за себе си", вместо за някаква дори бегла наченка на колективност и кооперативност. Екран за търговия между играчите няма. Интерфейсът е гаден и неудобен. За да предадеш един ненужен за теб, но безценен за Снейка предмет, трябва само да натиснеш няколкостотин бутона. Взимането на падналите предмети от земята е бавна и досадна процедура. Те се пръкват под формата на вързопи, а не поотделно. За да ги прибереш, трябва първо да щракнеш върху вързопа и след това да кликнеш повторно на "Take all". Ако си цъкнал само веднъж, но не си натиснал тоя последния бутон, понякога екранчето с падналите на земята благини продължава да те преследва, докато не отделиш специално внимание да го затвориш, защото иначе ти пречи да виждаш. Ужас! Сега най-големият цирк. Който е сървър, той контролира всичко!!! Искаш да се телепортираш в града да продадеш чувалите с боклуци на дебелия местен търговец, докато другите се млатят 2-3 минутки без теб? Съжалявам брато, не става. Що? Щото doomy е сървър и само той може да се телепортира (съответният бутон при останалите просто не бачка). Когато на него му дойде кефът – тогава ще продаваш. Ма ти пък не искаш точно в тоя момент да се връщаш в града? Оооо, ще се връщаш, пиле, и хоро ще играеш, все пак СЪРВЪРЪТ се е телепортирал, повличайки като тайфун всички останали играчи със себе си. Смях на буци ти казвам.

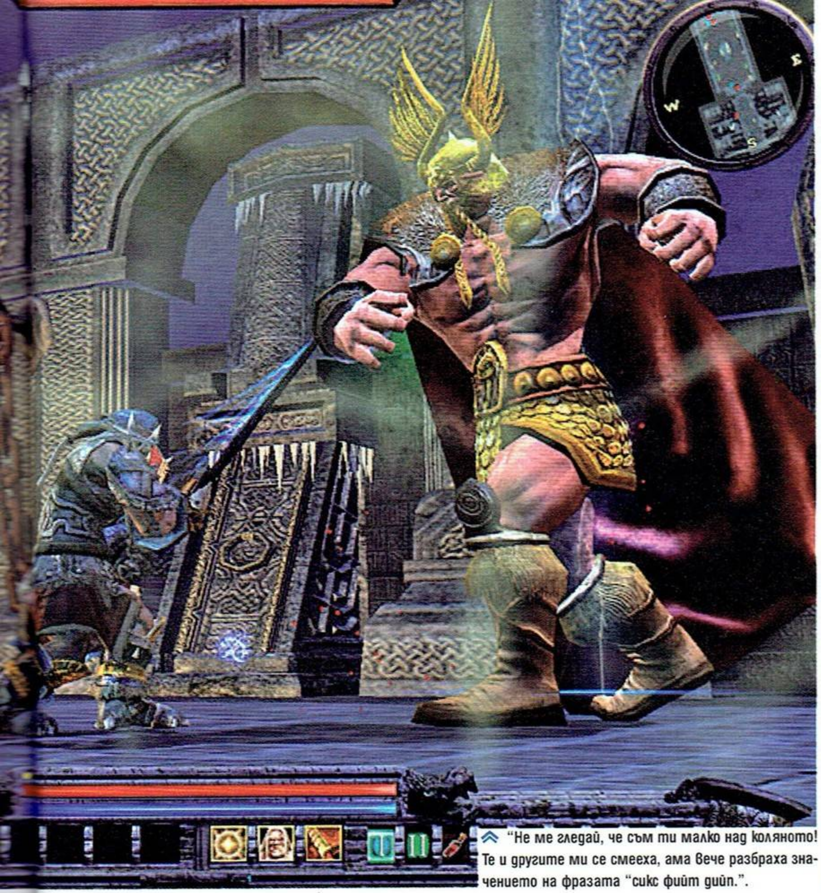
Като умреш, те връща в началото на временното ниво и това е. Не губиш точки опит, никакви негативи не търпиш. Тъпичко. Не можеш да си мапнеш бутоните на мишката, както искаш. Каквото е по подразбиране – това е! Доста дразнещо, защото в играта има АДСКИ МНОГО бутони. Например: голяма и малка кръв, голяма и малка мана и още два поушъна, които се използват постоянно.

последваха и други злини…

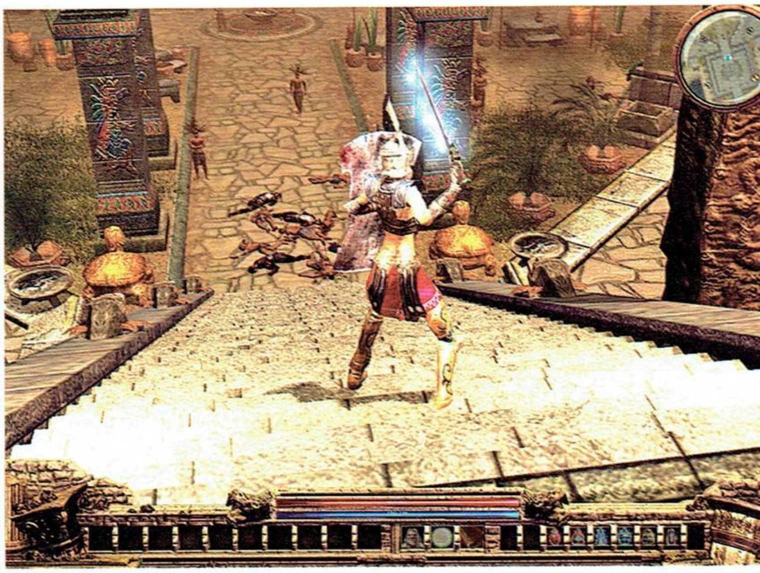
Чувам, че **Loki** върви задоволително на по-слаби машини. Явно като изключиш повечето настройки за графиката, играта не е толкова тежка. Въпреки това оптимизацията куца, а на максимални настройки (дори при 2Gb RAM!) лоудингът между нивата е титаничен. Все едно **Blade of Darkness** навремето, но там поне чакането си заслужаваше. Противниците са интересни и многобройни, но не се редуват по правилния начин. Примерно едно ниво само змии и гущери. Е, толкова змии в една игра не бях виждал никъде. Освен това са отвратително досадни, доджват като за световно и нямат уцелване. Виж подзаглавието на статията. Нивата са еднообразни и не са разчупени. (Спомни си пещерите и подземията от **TQ**, или примерно забутаните места по края на картата в **Sacred**, където току виж се натъкнеш на някой дракон). Пръстени има, амулети защо няма? Сет-айтъми защо няма? Голям проблем е липсата на масови магии за поразяване на много противници едновременно. С такива можеш да се сдобиеш, но в повечето случаи те се появяват след 30-то ниво на героя и се опасявам, че повечето хора няма да имат нерви да добутат дотам. А до 30-то ниво трябва всеки един гад да го гониш и целиш поотделно, което е досадно. Въпреки че персонажите са бързоноги, това преследване на всичко живо/неживо по картата създава усещане за муден геймплей. Той принципно не е такъв, но за съжаление чувството си остава.

Странични куестове почти няма – вървиш по основния, много рядко можеш да кривнеш от него.

Не знам какъв е енджинът на играта, но често се случва мишката и



“Не ме гледай, че съм ти малко над коляното! Те и другите ми се смееха, ама вече разбраха значението на фразата “сикс фийт дийп.”.



клавиатурата да не зацепят от раз твоите команди. Трябва да повториш, потретиш, почетвъртиш понякога, за да стане каквото искаш (за да си по-сигурен, кликай като обезумял; виж сега пак подзаглавието). Така понякога не удряш някой противник баш когато е най-важно, и съответно гушваш букета. Много често трябва да натиснеш 5-6 пъти върху даден сандък за да зацепи, да не говорим колко е дразнещо при ацтекаmа, когато не може да влезе в spirit world-а, щото не може да нацели проклетия тотем. Не бе – виж подзаглавието! **Loki** трябва да идва направо в комплект с нова мишка.

Играта е тъмна, а няма слайдер за брайтнеса, вдигането на яркостта от монитора помага, ама малко.

За капак на всичко историята е по-безумна и от тази в **TQ**. Там само бяха поомешали безобразно десетина божества от различните митологии. Тук не само, че боговете са два пъти повече, но ги и виждаш най-нахално да се разхождат постоянно около теб, сякаш сте баджанаци. Ми това тук е Атина Палада, онова гнусно белобрадо джудже всъщност е Кронос, *богът на времето*, смешника с шлема е *Ахил*, ей такива ми ти работи.

Ние обаче продължихме да циклим…

Драмата с **Loki** е, че играта изобщо не е толкова лоша и всъщност можеше да се окаже доста стабилно хардкор заглавие. Проблемът е, че очевидно е била ръшната да излезе максимално бързо на пазара и това е скапало всичко. Истината обаче е, че тук има някои страшно интересни и добре реализирани идеи, които сериозните почитатели на жанра няма как да не оценят. Геймплеят всъщност става. Надъхващ и доста кървав. Трудно е да се опише точно, но още от опръскания с кръв Loading screen добиваш усещането за някаква сериозност и хъс в **Loki**.

Бойната система е много прилична, уменията са интересни и полезни, възможни са любопитни комбинации. Предметите в играта също са добри. Много са и са разнообразни. Тук видяхме някои от най-оригиналните оръжия в Hack'n slash заглавие изобщо. Специално дискът на гъркинята без съмнение печели първото място. Талисманът на ацтеката, скиптърът, жезълът също са брутални оръжия.

Играта не е много лесна, не можеш да минаваш като месомелачка през нивата, ще мреш доста често (отново казваме, че има осезаем хардкор елемент в заглавието). Поушъните се вписват много добре, имат значение и са разнообразни. Специално внимание обръщаме на purifying potion-а, който е чудесна идея. Ако не те удрят известно време, кръвта и маната ти се пълнят доста бързо. Приятен и полезен момент, особено в началото. Всички персонажи са бързи, без значение от типа герой. Играта е взела някои неща от **Titan Quest**, което е в неин плюс. Повечето умения имат cooldown (от 3 до 30 сек.), налични са и шрайнове. Можеш постоянно да преразпределяш точките върху различните умения в каквато искаш конфигурация (примерно досега си играл с къс меч, щит и лък, после почваш с диск и двурък меч), което е страхотно, защото разнообразява зверски. Освен това процедурата тук е много по-евтина, отколкото плащането на Мистиците в **TQ** например. Някои от движенията са много яки. Приличен motion capture при смъртните анимации. Dodge-ът си е истинско избягващо движение, а не просто надпис над главата на героя. Босовете са огромни и трудни и винаги хвърлят по нещо наистина яко. Има доста интересни идеи при ъпгрейдите на оръжията. Освен experience-bar-а, имаш наличен и втори такъв (faith-bar), от който изцяло зависят уменията ти. 25% от опита отиват за неговото запълване, но можеш да принасяш в жертва на боговете разни по-силни предмети и така да трупаш допълнителна вяра за уменията си. Има едно интересно berserk-състояние, което се постига когато насмелиш множество противници за кратко време – жълтият показател над кръвта и маната, следи го внимателно. Запълването му не е много лесно, но ако редовно успяваш да го напълниш, винаги ще имаш достатъчно кръв, ще бягаш и ще атакуваш по-бързо.

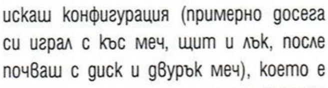
Финал

В крайна сметка **Loki** не е чак толкова ужасна игра. Ако проявиш известно търпение, дори би могъл да се привържеш към нея. Лично аз ще си позволя да я препоръчам на хардкор-почитателите на жанра. Единствено на тях обаче, защото само те биха могли да оценят малкото (за съжаление) наистина добри неща в заглавието. Масовият потребител ще я зареже точно след 10 минути игра.

Добра

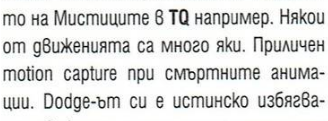
6

По-добра от:



някое тотално дърво

По-зле от:



Sacred

Визия: 7

Всъщност не е лоша. Добри ефекти, сенки, шейдъри. Тъмницата дразни обаче. Тревата също пречи, по-добре да я изключиш.

Звук: 7

Изненадващо добра музика и озвучаване. В един момент обаче всичко започва да се повтаря и леко писва.

Геймплей: 6

Доста интересни идеи и доста проблеми в същото време. Противоречив.

История: 0

По-слаба от тази в **Titan Quest**, еталон за идиотия. Пълен хаос и смесване на всички възможни митологии и божества в световната история. Овации за *Cyanide*.

Lift your head up high and blow your brains out!

Shin Megami Tensei: Persona 3

▶ PS2

от: **Jeru**

Жанр: **JRPG/Sim** Производител: **Atlus Co.** Разпространител: **Koei**
Сайт: **www.atlus.com/persona3/**

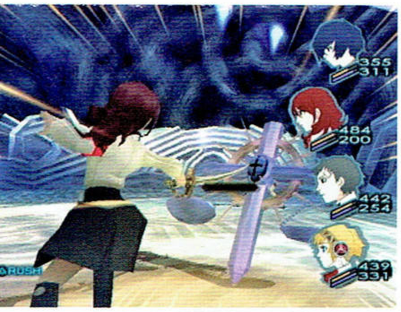
High School by Day, Occult by Night

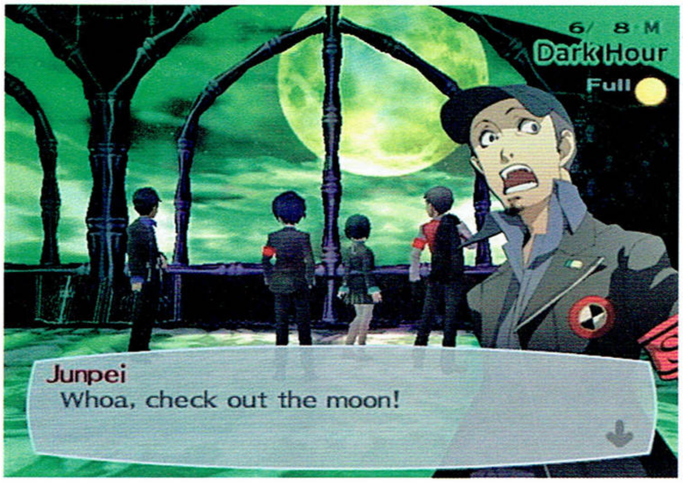
Замисляли ли сте се някога какво точно търсите в една игра? Един вид – какъв геймър сте? Нека си говорим в крайности. Кежъул или хардкор? Кое е по-важно при визията за вас – техническата част или арт дайрекшънът? А при геймплея? Полиран до съвършенство, но стандартен и плитък, или с ясно видими недъзи, но дълбок и различен? Имате ли нерви да играете извънредно дълги и монотонни игри, стига да ви предлагат нещо различно, или такива чисто и просто ви "зомбират"? Ако в хода на тази импровизирана анкета усетите, че не клоните особено много към хардкор-отговорите, спокойно може да подминете това ревю и съответно – разглежданото в него заглавие.

Shin Megami Tensei игрите са *много* хардкор. **Persona 3** не прави изключение.

Dark Cit... ъъъ, така де – Dark Hour

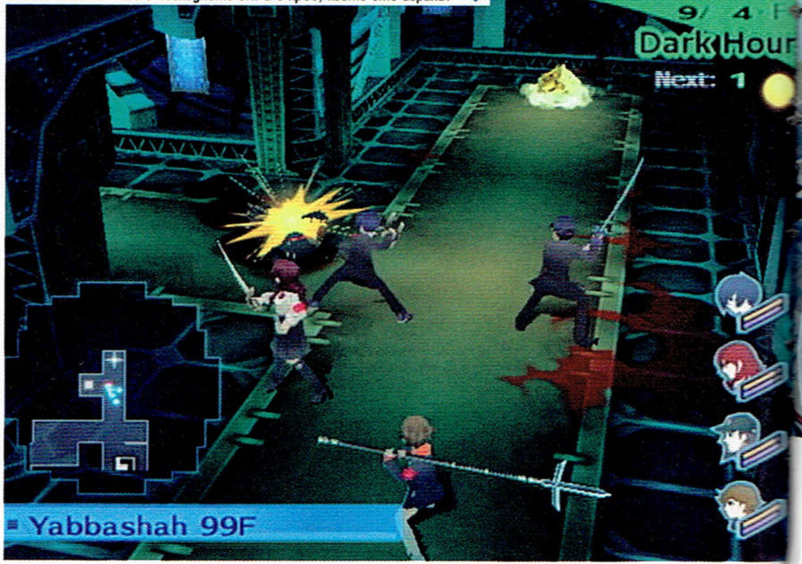
В началото на **P3** поемате ролята на гимназист, току що прехвърлил се в ново училище в Токио. В началото всичко изглежда нормално. Още на първата вечер обаче се сблъскваме със зловещия Тъмен Час. Въпросният представлява времеви отрязък, започващ след полунощ, по време на който светът се изкривява до неузнаваемост (и в буквален, и в преносен смисъл), навсякъде плъзват Сенките (представляващи всевъзможни демони и изчадия от японската митология), а хората са заспали в ковчези, без изобщо да знаят какво се случва. Има и такива, които остават будни, само за да бъдат разкъсани от кръвожадните твари. Някои от будуващите обаче притежават специални способности и могат да призовават Персони, които да се бият с демоничните изверги. Персоните се явяват нещо като манифестация на душите на героите.

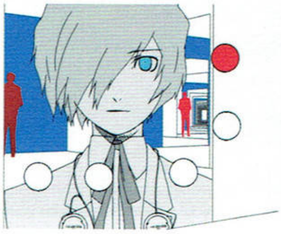




Junpei
Whoa, check out the moon!

Я сега кажете - кое е последното JRPG с кръв, което сте играли?





Early Morning

Нашият симпатяга, разбира се, е от "избраните" и съюзявайки се с няколко други съученици, способни да свикват Персони, тръгва да търси причината за Тъмния Час и начин да го спре.

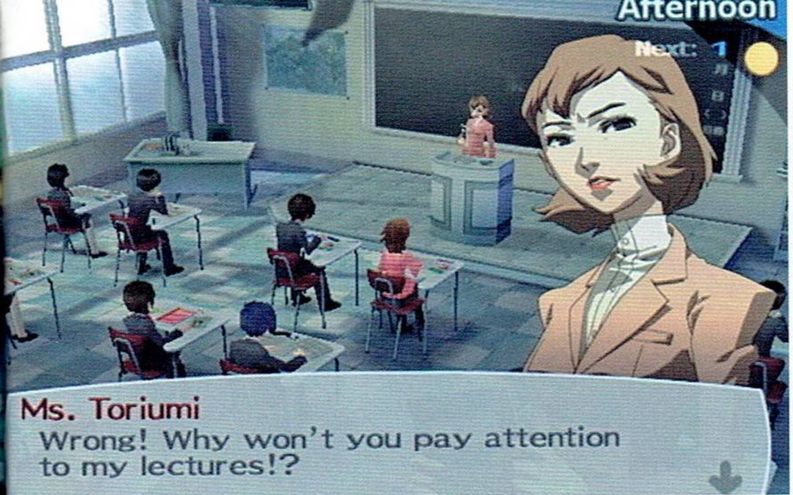
SMT визия + леко чиби намигване

Въпреки че на пръв поглед визията, макар и крайно стилна, навява асоциации със средностатистическо шоненче, тези от вас, които са се сблъсквали с **MegaTen** франчайза, са наясно, че той е всичко друго, но не и нещо подобно.

Графиката е малко противоречива като цяло – технически е доста архаична и ръбата, а артът, макар и първоначално да дразни с леко деформираните и несъразмерни герои, бързо ви грабва, показвайки не само много допирни точки със стандартната **SMT** визия, но и собствен уникален стил, дължащ се до известна степен на яркия контраст между дневната и нощната част (за тях – след малко). Освен кът сцените, реализирани със спънатия ингейм енджин, има и аниме FMV-та, които са просто смазващи! Невероятно стилни и на повече от прилично техническо ниво, определено помагат на **Persona 3** да изпъкне пред повечето JRPG-та в този аспект.

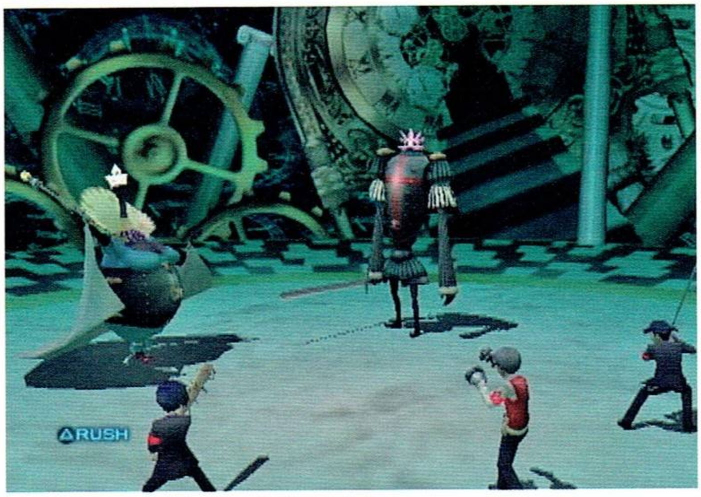
Дейтинг сим елементи в RPG?

Като цяло **P3** е разделена на две основни части – дневна и нощна. През деня се занимавате с всякакви обичайни за един гимназист дейности: посещавате училище, правите тестове и бивате изпитвани от учителите, разговаряте със съученици, забивате гаджета. Всяко едно ваше действие оказва влияние върху по-нататъшното ви развитие по един или друг начин. Така например, докато учителят изнася някой урок, спокойно може да се набирате върху X и да го скипнете. След това обаче могат да ви заковат с въпрос от току що предадения материал. Могат да изпитат и ваш съученик, на когото, ако искате, може да подскажете. В зависимост от това какво направите, различните ви показатели ще се повишават и ще подобрявате Социалните си връзки. Последните са адски важни, защото реално чрез тях подсилвате наличните Персони и се сдобивате с нови такива. Всеки персонаж в играта принадлежи към различен соушъл линк,



Ms. Toriumi
Wrong! Why won't you pay attention to my lectures!?

Ходи ти да трепеш демони цяла нощ, пък после стой будна в клас и слушай тъпи лекции!

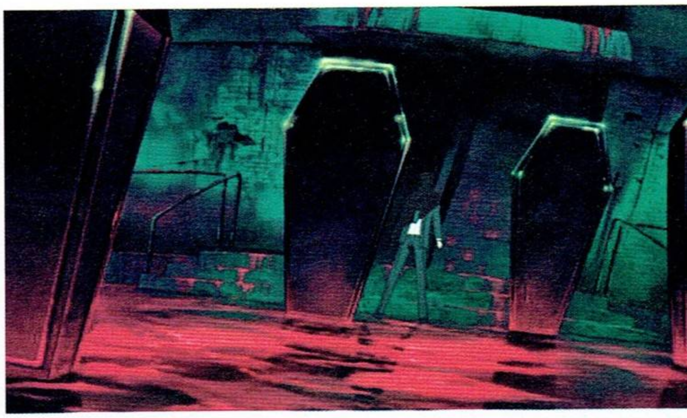


който на свой ред е свързан с различни Персони. Постоянно ще бъдете изправени пред дилемата на кой съученик да обърнете внимание, чии проблеми да решите и съответно коя Персона да развиете. Тези странични куестчета и съпътстващите ги диалози дори и без облагите, сами по себе си са достатъчно интересни, за да си струват занимавката. Ако не взаимодействате с разни персонажи, ще може да уплътнявате времето си, четейки в библиотеката, ходейки на кино или просто като се приберете и ударите един здрав сън. Всяка една от дейностите, разбира се, оказва влияние на различни показатели на героя ви. Вярно, че на пръв поглед системата за развитие няма нищо общо с останалите **MegaTen** игри, но в крайна сметка самата схема действа по начин, много близък до този от останалите заглавия от поредицата.

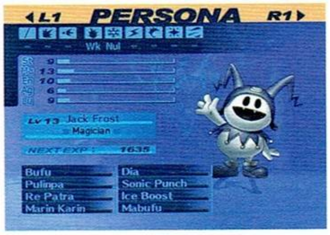
Ловният сезон за сенки е открит от 00:00 до... 00:00?

Нощем, и най-вече по време на Тъмния час, играта е коренно различна. С настъпването му **Persona 3** добива стандартния за **SMT** франчайза дънджън кроул облик. Бойната система е много подобна на PTS (Press Turn System), но си има и своите отличителни белези. Първата разлика, която ще се набие в очите на ветераните, е че имате директен контрол само над главния герой, а на останалите може да задавате инструкции и семпли модели на поведение. Слава богу ИИ-то се справя добре, защото предвид високата трудност и комплексността на **Shin Megami** игрите, можеше да стане сериозен фал. Солта на битките са Персоните, които призовавате. Самият съмънинг е визуализиран адски идейно – чисто и просто героят си опира пистолета в главата и си пръсва черепа, за да привика "духа си".

Отново всичко опира до правилния подбор на магии и специални атаки в зависимост от слабите места на противниците. **Persona 3** е крайно безкомпромисна в това отношение – щом уцелите уийк спота на някой гад, не само, че му нанасяте огромен демидж и печелите допълнителен ход, но и го събаряте на земята, в резултат от което той пропуска ход. Дотук няма нищо ново под слънцето. Работата е там, че ако всички противници бъдат съборени по едно и също време, може да използвате "ол-аут атака", в която цялото парти напада вкупом безпомощните врагове. Моментът със слабите места важи и в обратен ред – героят ти и другарите му също си имат такива.



RUSH
355
294
484
200
442
238
439
331



Сдобиването с плячка след битка е идейно замислено и реализирано. Предметите са изобразени посредством карти, които биват размесени и ви се предоставя възможността да изберете една от тях. Ако сте следили внимателно, трябва да знаете къде е желаният от вас предмет.

"Чифтосването" на Персони е сходно с това в другите игри от поредицата. Чрез комбинирането на различни Персони получавате нови и по-силни такива. Налице отново е "проблемът", че не знаете кои точно от наличните умения ще се пренесат след трансформацията.

Постоянно редуване на ден и нощ, придружено от два коренно различни вида геймплей, определено е свежо и спомага за разнообразяването на принципно репетативния геймплей на **MegaTen**. Някои може да се подразнят от дейтинг сим елемента, но по наше мнение той е повече от добре интегриран.

Освен леката монотонност на играта, запазила се дори и след интересните нововъведения, други сериозни минуси трудно могат да се изтъкнат. Не, че няма разни дребни проблемчета, като например леко досадните и чести зареждания и малко спънатият интерфейс, но те наистина биват тотално "погребани" от цялостната изпипаност на играта и от невероятната й атмосфера.

Shoji Meguro и рап? Че и J-Pop?

За последната сериозно спомага и изключителното OST. Този път композиторът Шоджи Мегуро е подходил доста различно и саундтракът е много разнообразен като цяло. Денем звучат основно поп и рап парчета, перфектно пасващи на обстановката, докато нощем музиката добива доста по-мрачен облик. Типично за *Atlus*, озвучението на персонажите е на висота, непривична за JRPG жанра.

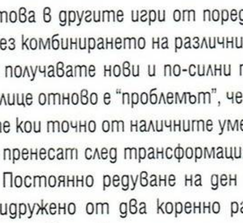
Макар и **Persona 3** да изглежда подостъпна за масовият потребител, заради сим елементите, те в никакъв случай не са сложени с подобна цел и наистина, както вече отбелязахме, са перфектно комбинирани с хардкор дънджън кроулинга.

Ако сте фенове на жанра, изобщо не го мислете – имате си работа с едно от най-добрите JRPG-та за годината!

Шедьовър

9

По-добра от:

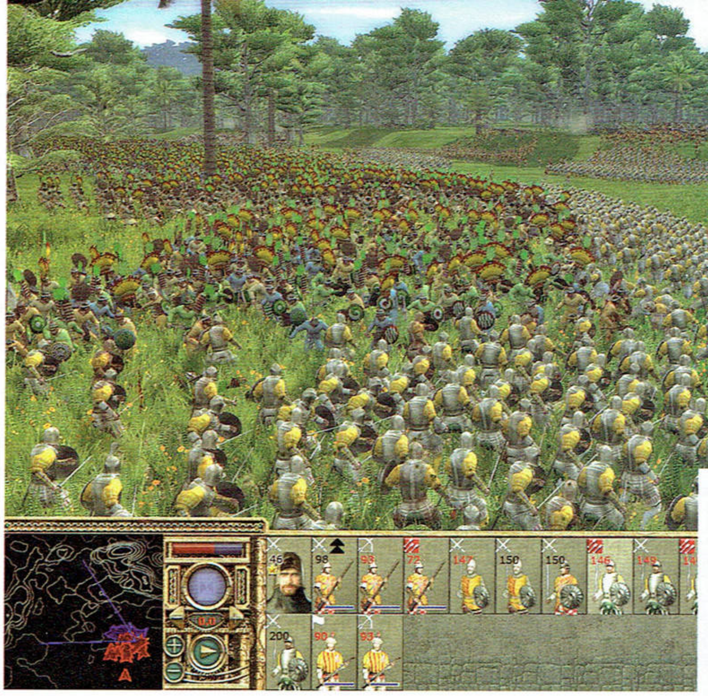


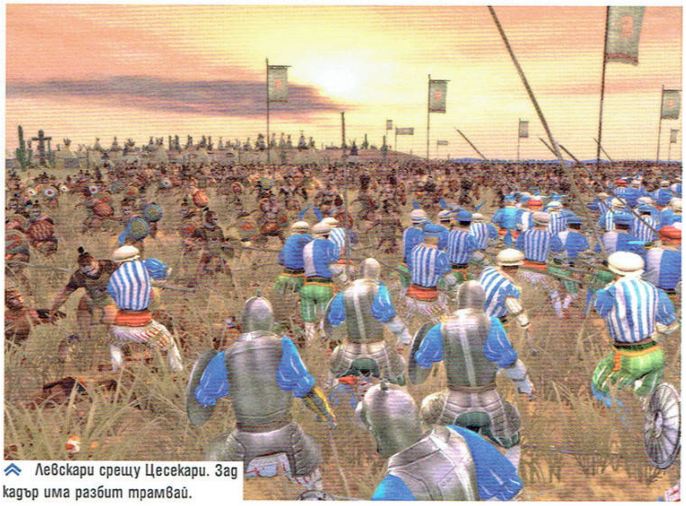
Persona

По-зле от:

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

Графика: 7
Леко архаична технически. Арта разбира се е страхотен, както и аниме FMV-тата.
Звук: 9
Перфектно вписващ се с всяка една ситуация саунтрак. Много разнообразни жанрово тракове всеки, от които носещ уникалния почерк на Шоджи Мегуро. Повече от добър войс актинг.
Геймплей: 9
Обичайната страхотна игрова механика що се отнася до боя и развитието на персонажите, комбинирана с оригиналните сим елементи е довела до невероятни резултати.
Атмосфера: 8
Невероятна и тотално поглъщаща! Само да бе подплатена с по-добър графичен енджин...





Левскари срещу Цесекари. Зад кадър има разбит трамвай.

Medieval II: Total War Kingdoms

▶ PC

от: **Roland**

Жанр: **JRPG** Производител: **CyberConnect2** Разпространител: **Bandai**
Сайт: **www.dothack.com/gu**

Война, баце. Тотална.

Първото, което се набива на очи при **Kingdoms**, е че експанжънът е *огромен*. Както като съдържание, така и като размер – респектиращите 12 GB. Добрата новина обаче е, че всяка от *четирите* му кампании може да се инсталира самостоятелно, има си отделна икона и т.н.

Въпросните кампании, макар и поотделно по-къси от мащабния звяр на оригиналния **TWII**, са пълноценни и сериозни и всяка отнема по няколко часа. Разнообразието е голямо – имаш Кръстоносните походи, Британска кампания, тази на Тевтонските рицари и покоряването на Америките.

Първата е ясна – играеш или с Кръстоносците, или с техните противници, като например Византия. Всяка фракция разполага с различни специфични бонуси (например Гръцкият Огън на византийците, който обаче им е достъпен само докато държат Константинопол) и това е като че ли най-подходящата кампания за започване на експанжъна, особено ако не си играл оригиналната игра.

Британската история се занимава с епоха, в която Англия се опитва да усили хватката си върху островите. Можеш да избереш могъщите, но разтеглени на много фронтове англичани, или по-слабите, но концентрирани на едно място шотландци, уелсци, ирландци или норвежци. Контролът в тази кампания е труден, защото трябва да завладееш и задържиш огромна територия, така че фортовете играят ключова роля.

Тевтонската кампания има за фокус покоряването и покръстването на последната езическа държава в Европа – Литва. От едната страна са могъщите Тевтонски рицари, които обаче не могат да се развият отвъд ниво Замък, а от друга – фанатичните езически единици на Литванците, като същите биват загубени за сметка на новите християнски технологии, когато държавата (неминуемо) приеме Християнството.

Най-противоречива е Американската кампания заради небалансираните противници. От едната страна са малобройните но технологично развити испанци, а от друга – многобройните, но изостанали коренни жители – Ацтеките, Инките и Апахите. Проблемът не е в геймплейния баланс (защото кореняците наистина компенсират слабостта си с численост), а във факта, че липсата на разнообразие (местните нямат дори коне, тъй като въпросните са донесени в Америка от европейците) води до доста сериозно опростяване и репетитивност на играта с индианците. Дори това обаче е форма на разнообразие и само допринася за разноцветността на **Kingdoms**.

Експанжънът предлага и свои собствени ивенти от рода на вътрешния бунт на благородниците в Британската кампания, но въпреки това от *CA* са се постарали да запазят историческата достоверност. Това включва и премахването на повечето "фентъзи" единици и елементи, въпреки че Гръцкият Огън си е точно фентъзи. Всъщност тук е и един от проблемите на **Kingdoms** – народите не се променят в зависимост от действията ти. Апахите, например, могат да превземат Америка и да заграбят златото на Ацтеките, но си остават все същите познати ни индианци.

Друг сравнително негативен аспект на играта е липсата на явни нововъведения (изключвам абсурдния hot-seat мултиплейър), също и това, че AI-то на твоите хора и особено патфайндингът им все още са на едно не-съвсем-добро ниво, ако мога да се изразя по-меко. По-твърдото изразяване би включвало чудовищното разкритие, че понякога идиотите се спират насред *ЩУРМ*!

Въпреки тези проблеми обаче, **Kingdoms** е прекрасен експанжън, в който не са пестени нито пари, нито внимание. По-малкият мащаб на кампаниите прави играта по-достъпна за обикновения геймър, а количеството кънтент е достатъчно, за да гарантира часове удоволствие.

Отлична **8**

По-добра от:

Medieval II: Total War, ама малко

По-зле от:

OH GOD, WHY WOULD YOU DO THAT?

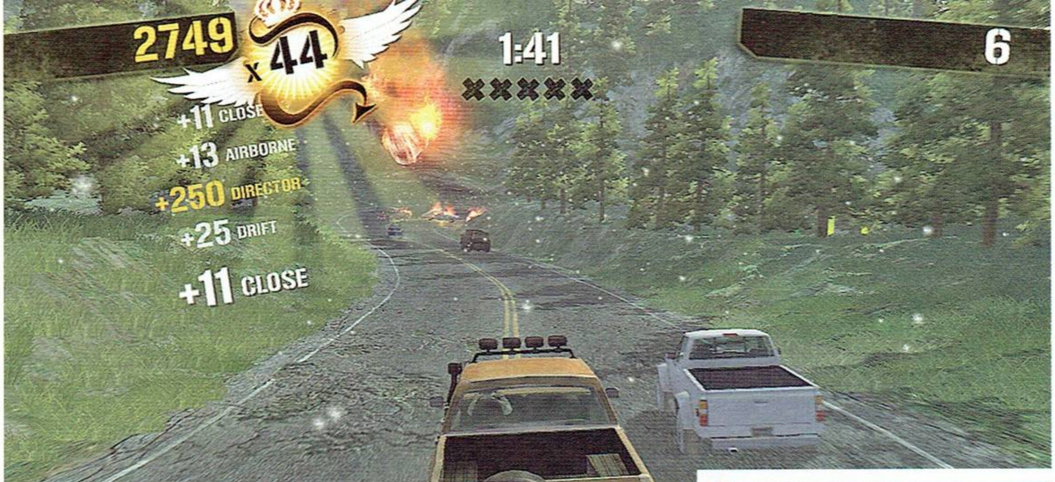
Final Fantasy XII

Визия: 8
Същото високо ниво, което видяхме в оригиналния **TWII**. Въпреки че повече от половин година по-късно впечатлява една идея по-малко.

Звук: 7
Разнообразен и кадърно приложен, без да е нещо невероятно.

Геймплей: 9
Голямото количество като никога не е за сметка на високото качество.

Кънтент: 10
Четири напълно различни кампании, всяка от които може да се пласира не само като отделен експанжън, но и като цяла нова игра? Бих казал, че е добро постижение.



Сцена от Aftershock. В горния ляв ъгъл се вижда колко полезни са навързаните в комбо каскади за крайния ти резултат.

Stuntman: Ignition

- PS2
- PS3
- X360

от: **doomy**

Жанр: **каскадьорска симулация** Производител: **Paradigm Entertainment** Разпространител: **THQ**
Сайт: **www.stuntmanignition.com**

That's my name – Stuntman Mike!

В месец, при който две от най-дългоочакваните заглавия за годината (**Bioshock** и **Stranglehold**) се стовариха в домовете ни с огромните си претенции, бижута като **SI**, попаднали в ръчичките ни така помежду другото, определено можеха да не привлекат вниманието ни. И щеше да е жалко, защото въпросната игра успя не само да уплътни времето ни, когато сме се пренаситили с **Unreal 3.0** визия и надъхващ геймплей, но и да ни дари малко радост и емоция по онзи стар и класически начин – без много хайп, без огромни бюджети и без обременяване на всички сетива.

Нека поговорим за най-олдскуул заглавието на месеца – **Stuntman Ignition**.

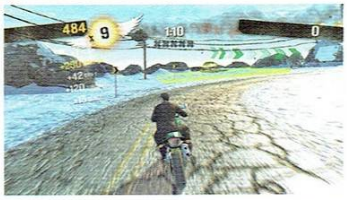
Концепцията на играта е проста – ти си професионален каскадьор, чиято звезда изгрява, след като голям холивудски режисьор харесва работата ти в една телевизионна реклама и ти предлага участие в следващия си филмов проект. Оттам насетне, твоята задача е да си изпълняваш каскадите възможно най-добре, за да може кариерата ти да прогресира и от евтини би-мууви продукции да достигнеш върховете на тежкотоварните блокбастъри.

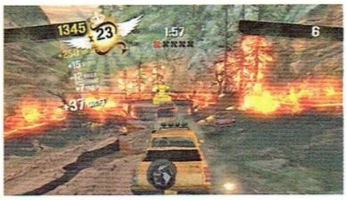
Геймплейно **SI** разчита на тъй наречените *action sequences*, познати основно на конзолните играчи, като натискането на правилния бутон в указания момент. Но не е само това.

Тук имаш пълен контрол над возилото, което ти е поверено за сцената, и трябва да го насочваш към упоменатите на HUD-а ти позиции, да слушаш какво искат от теб координаторът и режисьорът и да действаш. Такива маневри са преминаване в близост до някоя кола, разминаване на милиметри с падащи дървета, плъзгане с мотоциклет под горяща цистерна, обратни завои, стреляне по преследвачи, разбиване на барикади... разнообразието е огромно. Превозните средства също не са малко. Ще се возиш на потрошени камиони и лъскави ферарита, пожарни и полицейски коли, пистови и кросови мотори, ATV-та, а в една сцена дори ще превозваш огромна ядрена ракета през пустинята.

Освен кариерата, има няколко типа игра, които обаче не са толкова зарибяващи. В тъй наречения Constructor ще имаш на разположение празно поле с различни тригъри по него, като твоята цел е първо да поставиш различни рампи и други каскадьорски джаджи на избрани от теб места, а после да активираш тригърите в правилната последователност. С напредването в играта отключваш и специални сцени, които наистина се изиграват с кеф, въпреки че когато нямат общо с даден филм, не са толкова зарибяващи.

В мултиплейъра идеята е освен синхронните каскади, които са един вид кооперативна игра, да се състезаваш с опонентите си кой пръв ще направи даден трик.





Филмите в които ще участваш са:

Aftershock – ебавка с **Върхът на Данте**. Ще трябва да маневрираш из реки от лава, а накрая дори ще караш пикапа на Пиърс Броснън от вулканичния филм.

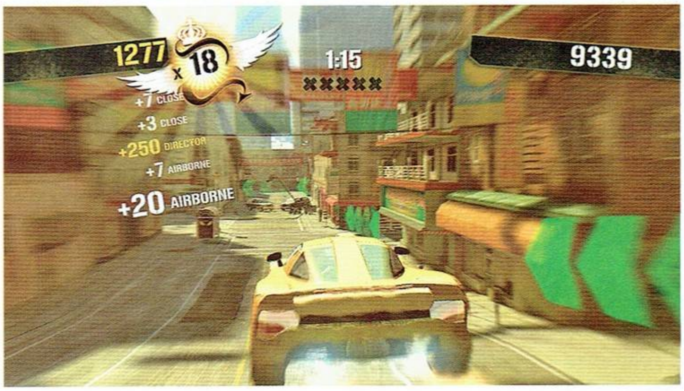
Whoopin' And A Hoolerin' II – гледал ли си **Trailer Park Family**? Едва ли, но не си и изпуснал много. Иде реч за кретенско реднек семейство, което трябва да отърве града от лошия шериф. Пълен кретенизъм и селения от класа.

Strike Force Omega – пост-апокалиптичен сай-фай филм, в стил **Fallout** или по-точно – **Лудият Макс**. Преследвания в пустини, оръжия, прикачени към капаците на возилата, много ATV-та... схващаш.

Overload – филм в стила на седемдесетарски сериали като **Маями Вайс**, **Старски и Хъч** и култовия до побъркване **Vanishing Point**. Тоест преследвания със стилни американски muscle cars в градски условия. Нещо като филм по **Driver** сериите.

Never Kill Me Again – не, не може да познаеш с кого се ебават в заглавието. Бонд, естествено! Типични каскади в стил 007, включващи лъскави и скъпи коли, шпионски трикове и маневри. Ама няма мацки...

Night Avenger – филм за супер герои, където специалните ефекти доминират мощно. Въпреки това от теб се очаква немалко старание, за да направиш измишльотините поне една идея по-достоверни.



Визуално **SI** е на доста високо ниво, като е истинско удоволствие да видиш как си се справил с дадена сцена след като най-сетне си успял да угодиш на режисьор и продуценти. Тук е и единственият сериозен минус на заглавието – **SI** е трудна игра, изискваща доста преиграване на мисиите. Това не е задължително минус де, но със сигурност ще разочарова и откаже някои. Нас лично просто ни амбицира, ама ние сме си идиоти и инати, тъй че не бързай да се асоциираш.

В заключение? Препоръчваме с две ръце заглавието! Надъхващо, адреналиново и зарибяващо до побъркване. **SI** ще си поиграе с нервичките ти, но ще те дари с едно стопроцентово екшън-рейсинг изживяване без аналог.

Отлична **8**

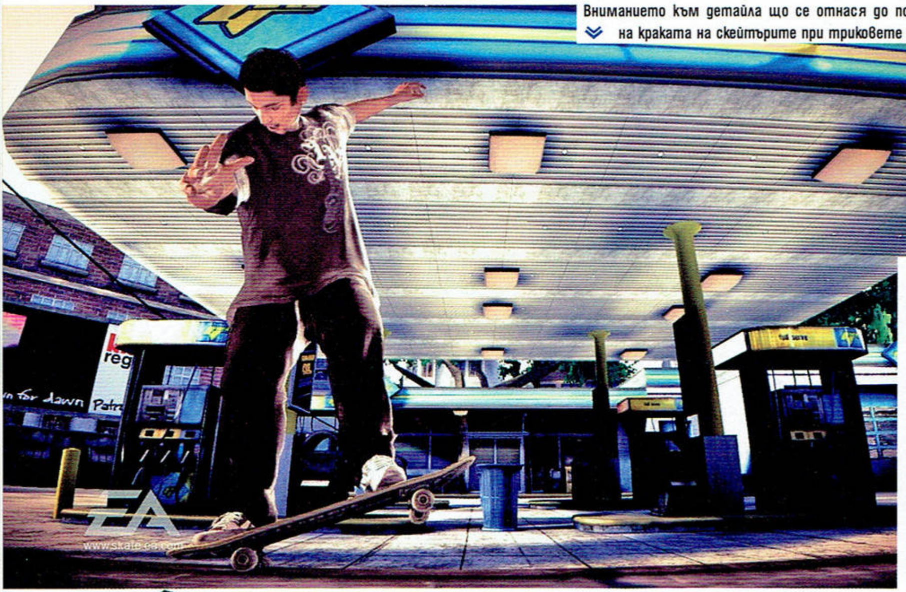
По-добра от:

Stuntman

По-зле от:

Медицинските застраховки

Визия: 8
Нищо върхово, но дизайнът и ефектите са на изключително високо ниво. То се усеща и в леките спадове на кадрите, де...
Звук: 8
Единственото, което дразни, е досадният координатор, който така писва, че ти иде да му набуташ задника на твоито място и да го пуснеш с 200 в насрещното на Цариградско.
Геймплей: 8
Крайно интуитивна и зарибяваща игрална механика. Проблем може да ти се стори идеята за "пробите и грешките", но за да си перфектен, ще трябва да се изпотиш.
Колорит: 10
Ами няма как другояче да го наречем. От най-забутаното меню до най-неебателната реплика на рандъм режисьор – от играта просто струи настроение.



Вниманието към детайла що се отнася до позиционирането на краката на скейтърите при триковете е изумително.

Skate

PS3
X360

от: **Koralsky**

Жанр: **Sports** Производител: **Black Box** Разпространител: **EA**
Сайт: **www.dothack.com/gu**

Де е Тони, де е революцията?

Всеизвестно е че всяка империя, независимо колко големи са нейните територии или с какъв военен ресурс разполагала, в един момент си намира майстора или сама се срутва под напора на вътрешни противоречия и политически борби за надмощие. В общи линии подобни процеси се забелязват и в игралната индустрия. Макар и под малко по-различна форма, защото големите игрални империи много рядко залязват напълно. В един момент просто се появява друга, нова империя, която завзема голяма част от териториите на първата и в продължение на години двете спорят за надмощие без да дават никакъв шанс на по-малки играчи. Близо едно десетилетие **Tony Hawks** поредицата беше безмилостният владетел на териториите на екстремните спортове със своите безупречни скейтбордни игри, докато в един момент управителите на империята си помислиха, че са завоювали статут на *недосегаеми* и започнаха да орат на едно място с последните си няколко игри. Това им решение бе прекрасно използвано от момчетата, трудещи се под логото на *Electronic Arts* (а както добре знаем, тези момчета никак не са прости), които на свой ред решиха да покажат защо работят за компания, държаща под крилото си най-голямото количество имперски франчайзи. Радостната новина за поданиците на индустрията е, че не само отново го показаха, но и го доказаха.

Skate me baby one more time…

Нещото, което първо ще направи впечатление на играч, опитвал някоя от старите **California Games** или серия на **Tony Hawk**, е контролът на новата игра. Още с **Fight Night** *Electronic Arts* показаха, че възможността за игра основно с аналоговите стикове не е за пренебрегване. Същият подход е заседнал и в основата на **Skate**. Базовите функции на твоето скейт момче се осъществяват именно посредством двата аналогови стика. Макар и да ми се стори леко странно в началото, още на петата минута осъзнах, че **Skate** е една малка революция по отношение на контрол и усещане. Единият стик служи за манипулиране на тялото на скейтбордиста, докато чрез втория играчът изпълнява различни видове трикове. Контролът е в пъти по-интуитивен от този в който и да е **Tony Hawk** и с него се свиква за броени минути. Абсолютно целенасочено помолих жена ми да поеме щафетата за известно време, за да разбера, дали "грешката" с бързото свикване не е в мен. Бях сразен – за абсолютно същото време тя (отявлен фен на скейтърската **Jet Set Radio Future**) вече боравеше "професионално" с аналозите. Възможностите са почти безкрайни. Всъщност ще натрупаш няколко часа игра без дори да си започнал основната кампания. Действието се развива в реално несъществуващ град на име *San Vanelona*. Последният е с толкова мащабни размери, че като нищо само за едно преминаване от единия до другия край ще трябва да отделиш петнадесетина минути. Както може би очакваш, градът е пълен с десетки рампи, площадки за каране и възможности за експериментиране. Тук е редно да вмъкна пояснението, че **Skate** бяга далеч от космическите изпълнения в играта на *Activision*. Предложението на *EA* се придържа стриктно към реализма, като от това не губи и частица от ефектността си. Снимачният подход помага да станеш свидетел на адски реалистични гледки, а и впечатляващата визия като цяло радва. HDR осветление, колосален мащаб и приятни модели на персонажите. Радост за окото. Кампания и мини игри са в наличност. Бонусът от първата е, че можеш да се видиш изтипосан на корица на популярно американско скейт списание или да отключиш *X-Games*. Виждайки *X-Games*, наистина ще разбереш колко старание са положили *Black Box* при окомплектоването на цялата игра. Възможността за игра по *Live* пък само дообогатява и без това богатия откъм вариации **Skate**.

Като първа игра от вероятна поредица, имаме и няколко забележки, естествено (да си ни виждал някога в не-критично настроение?). Физичният модел, на който играта разчита адски много, понякога е неадекватен, а и вариациите за типове персонажи можеха да бъдат няколко идеи по-богати. Липсват и скейтърки. Някои технически проблеми със зареждането по време на игра също оставят негативно впечатление, но в никакъв случай не развалят цялостното впечатление.

За край на този материал ще ти препоръчам **Skate** като реалния заместител на **Tony Hawk's**. Ако си търсач на новото, то **Skate** ще ти го предостави в презадоволителни количества. И ако малкото препъни камъчета, които се срещат в настоящата версия, бъдат изчистени в следващата, то вероятно ще имаме ултимативния виртуален скейт пакет.

Откроява се **7**

По-добра от:

Tony Hawk's Project 8

По-зле от:

реалистичен скейт симулатор

Визия: 8
Много добро осветление и детайлна околна среда. Леки проблеми с фреймрейта и някои нискодетайлни текстури.
Звук: 8
Адски реалистичен. Малко повече очаквахме от музикалния съпровод обаче.
Геймплей: 9
Новаторски и подплатен с дълги часове игра.
Паметникът на Съветската армия: 10
Отиди и виж.

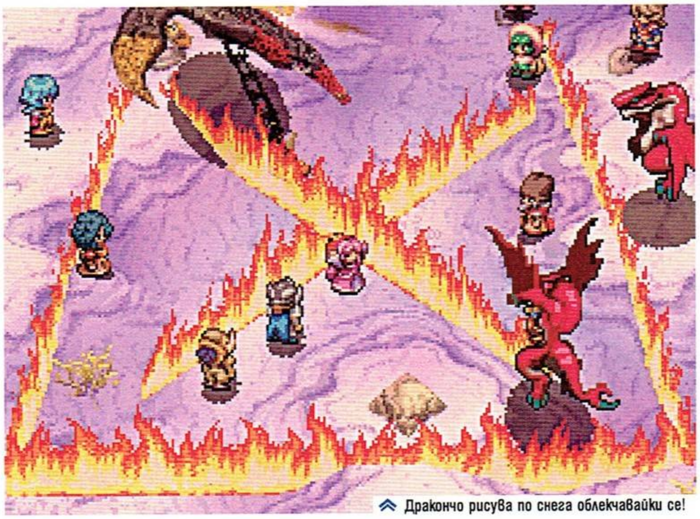
Heroes of Mana

▶ DS

от: **Detonator**

Жанр: **RPS** Производител: **Brownie Brown** Разпространител: **Square Enix**
Сайт: **na.square-enix.com/heroesofmana/**

Героите не говорят. Като си свършат работата хората говорят за тях



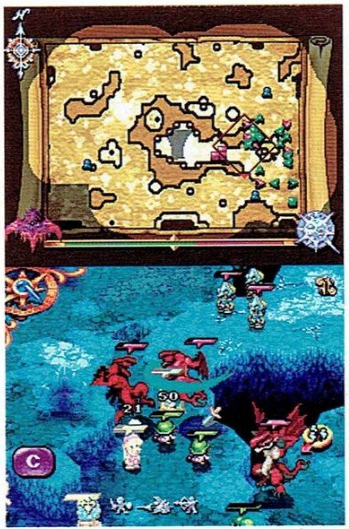
Дракончо рисува по снега облекчавайки се!

S*quare Enix* започват страшно много да ми приличат на *EA* не само заради финансовата си мощ и дебел каталог, но и заради стремежа да се изцедят и експлоатират максимално наличните успешни франчайзи. Игрите от серията **World of Mana** са малко известни на широката публика. Макар в Япония да се продават добре, остават в сянката на **Final Fantasy** и **Dragon Quest**. *Квадратите* сътвориха **Heroes of Mana** с обещанието да съчетаят успешно RPG елементи с реално-времева стратегия. Дали успяха? Ами да видим.

При стартирането на играта няма как да не отбележим със задоволство, че този път комбинацията от тъч скрийна и стилоса играе главна роля в геймплея. Конвенционалните методи, кръстачката и копчетата вече само подпомагат движението по картата. Първите мисии играят ролята на тюторъли и става ясно, че главният герой е обременен от съдбата момък с малко мозък, много смелост и кораб. Това обаче не е какъв да е кораб, това е чудо невиждано. Летящата гемия е базата, в която си строите сградичките за различните единици. Те са разделени на няколко основни групи – работници, лека пехота, тежка пехота, стрелци, летящи и специални единици. Предимствата и недостатъците на една спрямо друга са на принципа "камък-ножица-хартия" – всичко това, демонстрирано на тлъста диаграма, която изскача през пет минути на екрана.

Ресурсите в **HoM** са два – усмихнати ябълкови дръвчета и усмихнати каменни могили. Радоста им е кратка – с изчерпването им самодоволните физиономии изчезват.

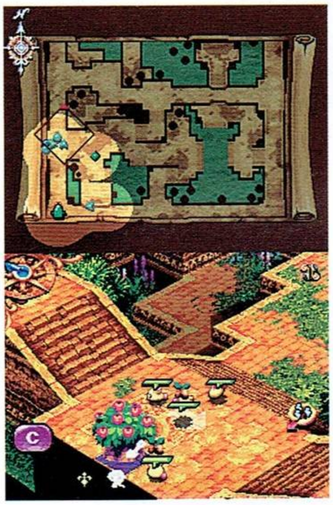
След като изяснихме, че това си е обиковена стратегия, дойде време



Атаката от засада е често срещана в кампанията!

да обърнем внимание на Героите! Започваме с тумба посредственяци и постепенно, с напредването на играта, броят им се удвоява и утроява.

Накрая в кораба се натъпква каква ли не паплач. Всеки един си има слотове, където може да сложим предмети, които вдигат едно или друго умение. Това е и единственият начин да ги развиеш. Няма трупане на експириънс, няма зобане на умения и логично – няма еднолично изораване на картата от окъпан в аури анаболен мегаздравеняк. Напротив – тук героите са деликатна бойна единица. Трябва да се кътат в най-забутаните кьошета на съответното ниво, понеже в ъбджективите оцеляването им е от жизненоважно значение за успеха. Тази нелепа тактика се налага и от безумното ИИ, комбинирано с озадачаващо тъпата идея единиците да се движат по невидими квадрати. За да удари изненадващо в гръб, твоят човек се тутка, описвайки прави ъгли и успоредници, поемайки в движение огромно количество демидж. Докато се намести, вече е време да се мре. Интерфейсът също търпи критика! Замислено да улеснява, управлението често ще ти дава повод да прелистиш азбучника на японските псувни в спонтанен стремеж да поздравиш

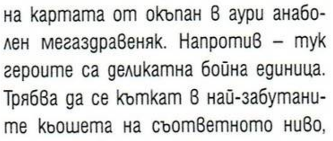


дизайнерите и техните роднини, а селектирането на единиците в гъстата тълпа е един от изпитите за хирурзи в Медицинския.

Преборииш ли се обаче с интерфейса, създадеш ли си навик за бързо и адекватно управление, играта ще ти предложи нелош геймплей със запомнящи се персонажи, побрали в своите малки пиксели тонове емоция и индивидуалност. Заслужава си!

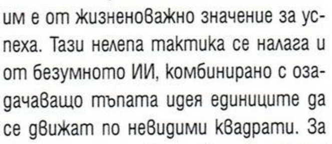
Откроява се **7**

По-добра от:



Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix

По-зле от:



Glory Days 2

Графика: 8
Пъстра 3D среда, примесена със спрайтови геройчета в името на масовите битки!
Звук: 8
Еднообразните мелодии с напредването на играта се трансформират в наистина запомнящи се парчета.
Геймплей: 6
Многообразие от единици, герои и врагове, забъркани в интересна сингъл кампания, и куца геймлейна механика.
Ужасяващо AI и нелеп контрол: 10
Удоволствието от геймплея минава през ада на управлението.

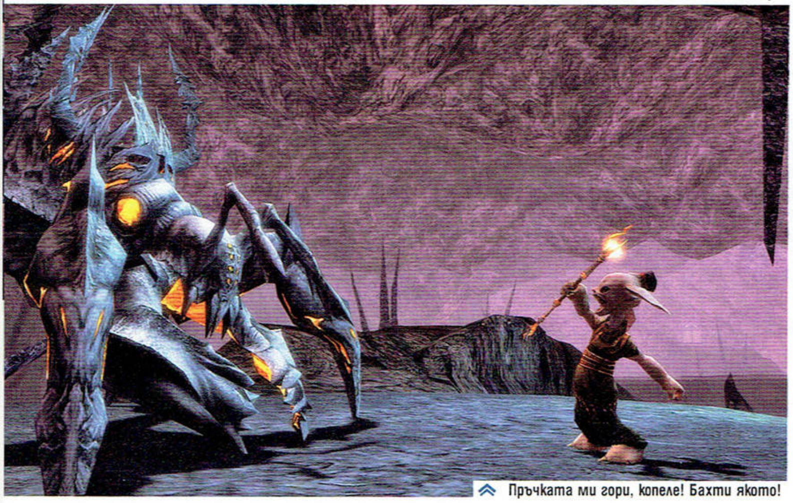
Guild Wars: Eye of the North

▶ PC

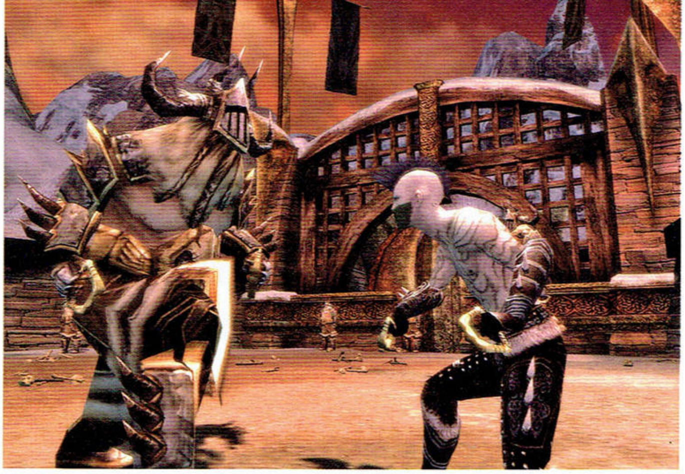
от: **Dumba**

Жанр: **MMORPG** Производител: **Arena Net** Разпространител: **NCSoft**
Сайт: **www.guildwars.com/press/releases/eyeofthenorthgw2/eyeofthenorth.php**

Пътят на север



Пръчката ми гори, копеле! Бахти якото!



Повече от две години, над 3,5 милиона продадени копия, множество награди, богат, красив и занимателен онлайн фентъзи свят, две успешни самостоятелни разширения, професионално отношение от страна на създателите, уникална отборна надпревара и липса на месечни такси... това е **Guild Wars**.

Сега, малко повече от две години след официалната премиера на **Guild Wars**, *Arena Net* решават, че е време да се концентрират изцяло върху работата си по нейната логична втора част, като преди това ни даряват с едно последно разширение, което да послужи като своеобразен мост към бъдещия мега проект.

Eye of the North е първият истински експанжън във вече близо тригодишната история на **Guild Wars**. Досегашните продължения на оригиналната кампания **Prophecies – Factions** и **Nightfall** – бяха самостоятелни продукти, които не изискваха от играещия да притежава някоя предишна част от поредицата. За разлика от тях **GW: EotN** ще ви коства малко повече средства, защото ще е нужно да разполагате с поне една от въпросните игри. Освен това, за да се справите с новите далеч по-трудни предизвикателства, е силно препоръчително да имате герой с достигнато максимално ниво на развитие, което – както е известно – в **Guild Wars** е двадесети левъл.

За да се достигнете до новите места в това последно **Guild Wars** разширение, тези от вас, които имат **Prophecies**, трябва просто да изпълнят един куест в град Lion's Arch. Тука възниква логичният въпрос: Ами ако не притежавам **Prophecies** и поради тази семпла причина нямам достъп до континента Tyria, как изобщо ще стигна северната му част? За щастие *Arena Net* са се погрижили за това – всеки от вас трябва да транспортира героя си до съответния главен сектор/град на съответният континент от съответната кампания и да изпълни куеста. В края на това динамично и напрегнато приключение се достига до телепортиращ пръстен, който води до далечния край на планините (Shiverpeak mountains) и съответно до новите местности. Оттам започва и **GW: EotN**.

Eye of the North предлага три напълно независими сюжетни линии за проиграването на които ще ви се наложи да обходите различни райони на Tyria, както и мащабни подземия. Всяка една от тези истории е тясно свързана със специфична раса или фракция и ще изисква от вас да свършите доста неща, следвайки посоката, зададена от поредица навързани задачи. В допълнение, във всеки град имаме по няколко странични приключения, които по презумпция би трябвало да служат основно за генерирането на опит, но тъй като **GW: EotN** е изцяло за герои, достигнали вече тавана от ниво 20, тук наградите са малко по-интересни. Редом с материалните облаги, типични за **Guild Wars**, тези задачи носят и "faction points". Идеята е, че тези точки са свързани със съответната фракция, на която сте помогнали. Всяка от тях има свои уникални комплекти от брони, които в даден момент от растежа си в йерархията ще можете да си набавите. Оригинално, предвид липсата на класически иманярски елемент в играта на *Arena Net*.

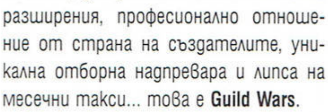
Едно от най-забележимите нови неща в **Eye of the North**, имайки предвид, че тя е основно PvE насочена (при все, че се навъртат и доста интересни нови PvP умения), е подобреният изкуствен интелект на компютърно управляваните противници. Това неминуемо води до различен подход при битка и до значително повече маневриране и тактики, защото този път гадините *почти* успяват да действат като отбор и да ви затруднят. Като прибавим към това и факта, че въпросните са доста по-издръжливи и статистически силни, няма да ви заблуждавам – Tyria и мрачните ѝ подземия хич няма да ви се сторят като приятна фентъзи разходка.

За графиката за пореден път можем само шапка да сваляме на *Arena Net*. Детайлите, стилът и размахът, с които е обрисуван света под и над земята, са просто зашеметяващи, особено като се има предвид, че графичният енджин е вече с няколкогодишна давност. Като добавим към това и музиката на големия Джерьми Соул (**Oblivion**), **Eye of the North** придобива напълно завършен вид.

За мен от доста време **Guild Wars** се беше превърнала основно PvP циклене, но **EotN** отново ме понесе по вълните на интересна история, която с нищо не претендира, но и с нищо не разочарова. Атмосферата, новите раси, новите места, странните, но забавни мини игри, подобрените качества на гадините, 18-те огромни подземия, 150-те нови умения за всички 10 професии, 10-те нови Героя, 40-те нови комплекта брони, предмети, оръжия и титли, плюс "Hall of Monuments", където постиженията на всеки играч се отбелязват/запаметяват и евентуално наследяват от техните нови такива в **Guild Wars 2**, като по този начин се отключват различни бонуси и предмети в бъдещата сага, са все неща които напълно могат да задоволят всеки истински фен на играта, който е имал нужда от още малко.

Отлична **8**

По-добра от:



Guild Wars

По-зле от:

Guild Wars 2?

Визия: 8
Все още адски добра след толкова години.

Звук: 8
Джерьми Соул, какво повече.

Геймплей: 7
Още от същото с повишена трудност.
Само за фенове.

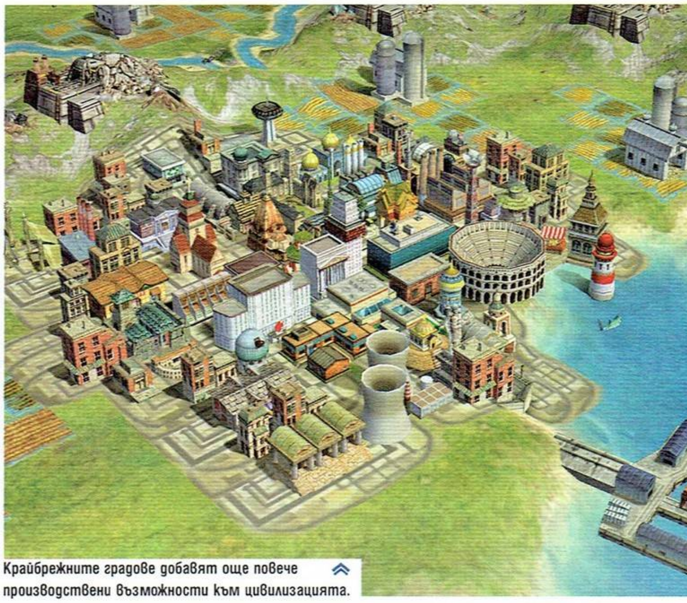
Експанжъни: 3
Стига вече. Искаме **Guild Wars 2**.

Civilization IV: Beyond the Sword

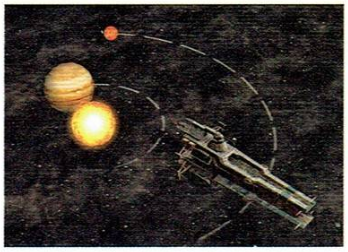
▶ PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: **TBS** Производител: **Firaxis** Разпространител: **2K Games**
Сайт: **www.2kgames.com/civ4/beyondthesword/**



Крайбрежните градове добавят още повече производствени възможности към цивилизацията.



Какво се крие отвъд меча?

След като бях грубо изритан от почти домашния уют на тъмните дънджъни, където щастливо покорявах поредния бос и поредния нов предмет с епична стойност, на мен се падна честта да ти разкажа за втория експанжън на една от най-мащабните стратегии в днешно време – **Civilization 4**. Предвид несвойствената задача да ти говоря за **Beyond the Sword**, се озовах в един неподозирано огромен геймплеен свят, чието настоящо продължение много лесно може да се определи като подходящо и значимо най-вече за истинските фенове на играта. Но стига с предварителните уговорки, нека видим какво ново в необятната стихия на **Civilization 4: Beyond the Sword.**

Класическата максима "още от същото" със сигурност не важи изцяло за точно този експанжън. Наред с пълния комплект от нови цивилизации, лидери, сгради и единици, *Firaxis* са се постарали да вмъкнат някои освежаващи нововъведения в геймплея, с които да привлекат интереса на ветераните. Корпорациите и подобреният шпионаж са двата нови аспекта, които ще напътстват стремежа на играчите за надмощие в по-късните периоди от играта. Любителите на изкусната дипломация и мирно съществуване ще се почувстват до голяма степен поласкани от нововъведенията. С възможността да се разпределя фиксиран процент от хазната в полза на шпионажа, всяка цивилизация е способна да получава все повече и по-детайлна информация за врага, което неминуемо прокарва изцяло нова ос в баланса на силите. По-дръзките играчи пък могат да изпращат шпиони директно в противниковите градове. Другата новост – корпорациите – заема близка до религията геймплейна ниша, където задачата им е да влияят на цивилизациите по комплексен начин, но този път от гледна точка на икономиката. Различните видове корпорации преработват определени ресурси в директен бонус за градовете, в които са ситуирани основани техни клонове. Колкото повече ресурс бива употребяван, толкова по-голям е бонусът, а градът-основател на съответната корпоративна верига се облагодетелства дори в пъти повече. Негативите се изразяват във високите разходи за поддръжка и нуждата да се основават все повече клонове, което да облекчи финансовата тежест.

Не е тайна, че голяма част от стратегията в **Civilization** започва още от самия екран с настройки. С добавянето на повече лидери за всяка цивилизация и избора между тях, *Firaxis* разкриват още възможности за комбиниране на стартовите бонуси. Някои от новите характеристики на лидерите, като например "покровителствен" (protective – удвоява строежа на стени и замъци; повишава чина на всеки нов стрелец) или "империалистичен" (imperialistic – по-бързо производство на заселници; по-голям шанс за поява на велик генерал), както и останалите комбинации от атрибути при различните аватари, добавят особено важен акцент върху този избор. Сред останалите интересни опции се откроява екстрата advanced start, която има за цел да постави играча директно в най-интересния момент от развитието на цивилизацията или просто да предложи най-краткия път до новостите в експанжъна, които са съсредоточени предимно в средната и късна игра. Advanced start определя актив от точки, с които играчите просто си закупуват желаните технологии, единици или сгради преди началото.

Друго приятно нововъведение са произволните събития (random events), които учудващо адекватно се появяват в зависимост от прогреса в играта. Прозорец с няколко възможни избора известява за случилото се, като всеки от подходите носи и определени последствия. В повечето случаи обаче изходът от дадено събитие не е толкова важен за цялостния ход на играта.

Ако всичко изброено до тук ти се струва недостатъчно, **Beyond the Sword** предлага и редица модификации (някои от които са дело на фенове), които успяват да превърнат **Civilization 4** в игра с напълно нов вид и акцент. В заключение – вторият експанжън на една от най-солидните походови стратегии добавя предостатъчно новости и допълнения, за да продължи успеха на безспорно утвърдилата се във времето стратегическа поредица на Сид Мейър.

Отлична

8

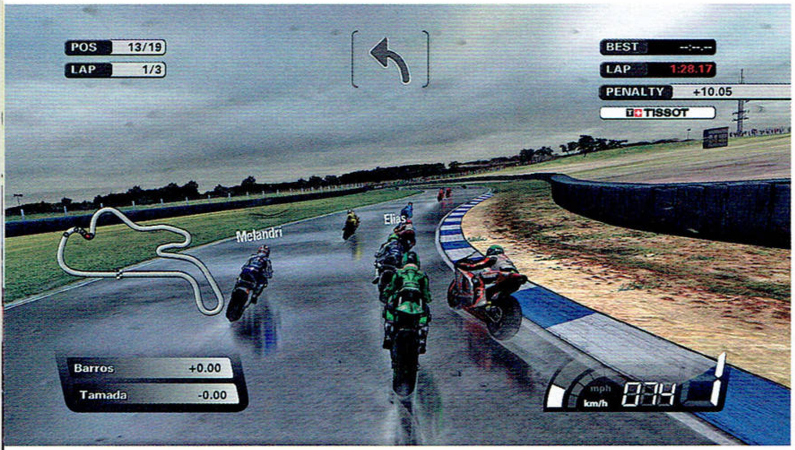
По-добра от:

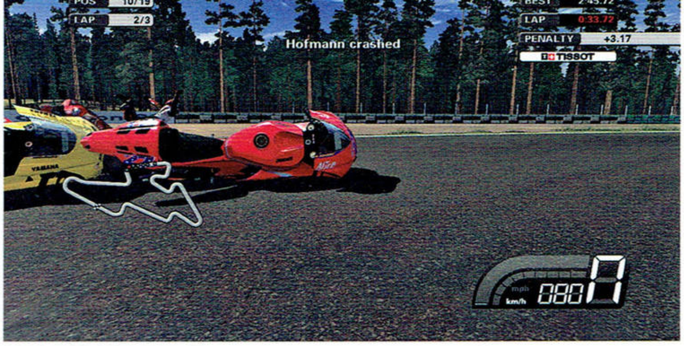
Civilization IV

По-зле от:

Световен мир

Визия: 6
Леко поовехтяла и без видими подобрения, но едва ли феновете биха възразили.
Звук: 7
Също извън фокуса на експанжъна. Новото е, че този път Сид озвучава цитатите, вместо Леонард Нимой.
Геймплей: 8
Добре познатите формули от **Civ4**. Ако и интерфейсът беше по-приличен, оценката би се повишила.
Експанжън: 9
Достатъчно нови и интересни неща, които да дадат повод за преиграване. Малко експанжъни го могат.



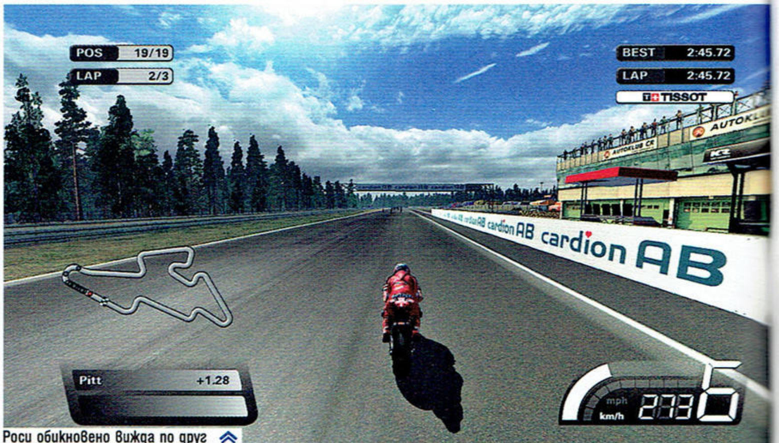


MotoGP 07

► PC
► X360

от: **MrAK**

Жанр: racing **Производител:** Climax **Разпространител:** THQ
Сайт: www.motogpthegame.com

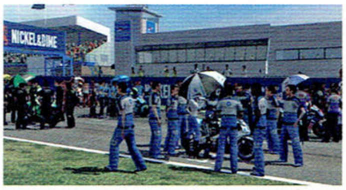


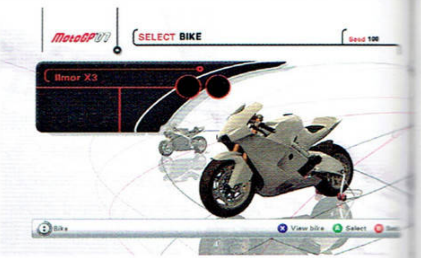
Роси обикновено вижда по друг начин състезанията.

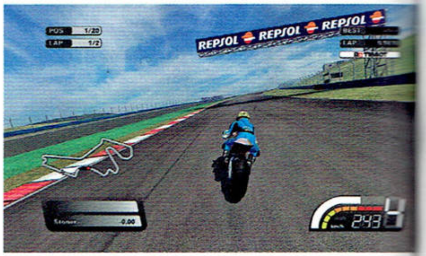
Пореден старт на две колела

Moto GP е култова поредица, откъдето и да я погледнеш. Още навремето, с версиите си за компютър, тя ни причиняваше безсънни нощи, разнообразни емоции и другарско псуване по време на мултиплейър сесиите. В последствие не случайно тя беше една от флагманските игри за *X360* и набра още по-голяма популярност сред народа. Поредната серия, а именно настоящата '07, излиза отново първо за новия кашон на *Майкрософт*, но по времето, когато броят вече е приключен редакционно, ще се появи и версията за персонален компютър. Ерго, това ревю е писано по варианта за *Xbox* и ако има някакви съществени разлики между него и този за *PC* – те ще бъдат отразени или в отделна статия, или на сайта на списанието.

Като цяло новото **Moto GP** не се отличава особено от старото. Отново имаме актуален шампионат, с всички писти, които участват в тазгодишното издание на оригиналното Moto GP, както и съответните състезатели и мотоциклети. Отново имаме пълен режим на шампионата – с квалификации, свободни тренировки и ако ти е кеф – с пълно състезание от двадесет и кусур обиколки. Освен това ще можеш да караш и в познатия ни от последните две серии на играта extreme mode, където се състезаваш по трасета, които не са направени специално за тази цел, като китни междуселски пътища и градски трасета. В този режим печелиш точки, които после можеш да инвестираш в закупуването на нов или ъпгрейдването на вече притежавания от теб мотор, по подобие на популярните стрийт рейсъри с автомобили. Другият ресурс в играта са познатите точки, които разпределяш по различните атрибути на своя ездач, като умения за вземане на завои, набиране или спиране. Въпросните точки можеш да трупаш освен от добро класиране при състезанията, и от различните предизвикателства, които в тази част са доста повече и по-разнообразни, отколкото в предишните серии на поредицата.







Нововъведения има и в мултиплейър частта на **Moto GP '07**, като основното от тях е възможността да участваш в интернет турнири, както и да създадеш свой собствен такъв, независимо дали в *GP*, или в *Extreme* режим. Новост е също и възможността за така наречения pink slip race, в който ако загубиш, губиш мотора, с който се състезаваш. Изобщо на *Extreme* варианта е наблегнато доста повече в тази част на играта и това е нормално, предвид факта, че по другия режим няма какво повече да се пипа – от втората част насам той си е перфектен.

Истинската разлика между тази и предишните серии е във визуалната ѝ част. Като графика **Moto GP '07** оставя почти всички съвременни рейсъри да ѝ гледат светлините на задния стоп. Детайлността на моторите и ездачите е достигнала ниво, за което думичката "фотореализъм" би звучала почти банално. Трасетата, освен че по традиция спазват всяка извивка, бабуна или каквото там има по тях на истинските, вече се отличават и с уникално разнообразие на обкръжаващите ги елементи. Публика, дървета, каравани, боксове или каквото би могло да има (и всъщност има) около пистите при едно състезание – всичко присъства и в играта. Чак до хеликоптерите, които отразяват събитието. Друг е въпросът кому е нужно всичко това в една игра, в която време да се огледаш наоколо едва ли ще намериш.

Лека забележка имаме отново към ИИ-то. Разделено е на групи и покачването на трудността означава единствено колко от противниците ти ще карат по-правилно. Така на средна трудност, например, има една група от 5 човека, която откъсва основната част от състезателите, докато на висока – групата е от 10 противника. Но това са бели кахъри. Ние си знаем, че ако си фен, и без това ще играеш **Moto GP '07**. Честно казано и ние ще продължим да го правим, защото си заслужава.

Откроява се 7

По-добра от:

MotoGP '06

По-зле от:

MotoGP '08

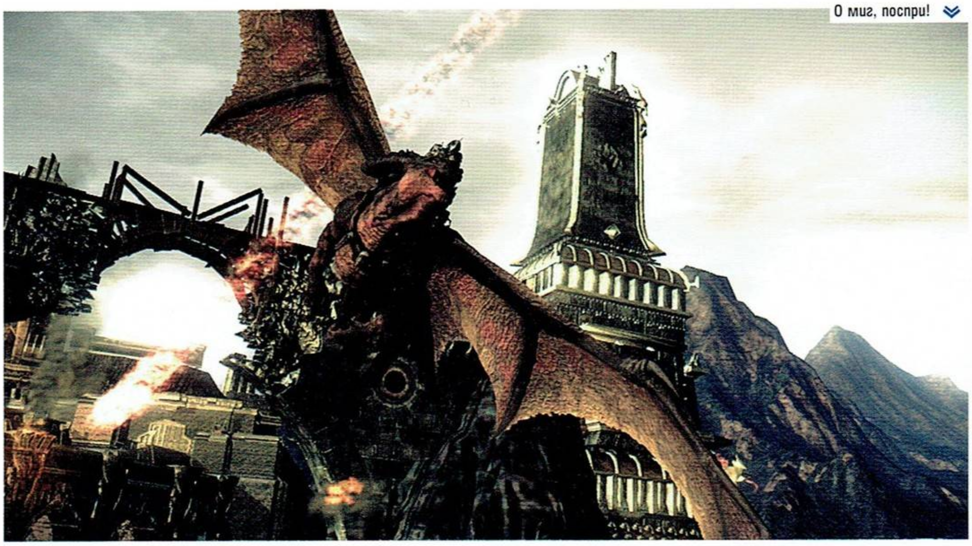
Визия: 10
Става все по-добра с всяка част.

Звук: 10
Никога не сме имали забележки по този параграф към серията.

Геймплей: 8
Още от старото. Но то си беше добро и без това.

Иновации: 2
Старата булка в нови гащи.

О миг, поспри!

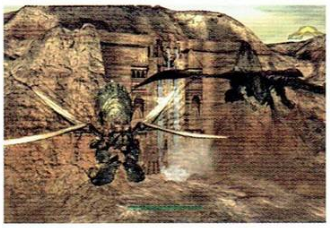


Lair

▶ PS3

от: **Koralsky**

Жанр: **Shooter** Производител: **Factor 5** Разпространител: **SCEE**
Сайт: **http://www.us.playstation.com/Lair/**



Направи ми...боза...

Не мога, а и не искам да крия, че таях големи надежди от **Lair** да излезе игра. Като почитател на **Panzer Dragoon** поредицата и красиво оформените шутъри, определено бях заинтригуван от предварителните обещания, според които трябваше да получим заглавие с епични пропорции, което ще предостави на играча страхотна визия, свежарски геймплей и интересна история. След седем часа, загубени в неконвенционално унищожаване на противникови дракони, войничета и всякакви видове африкански животни, не мога да не призная, че епичните пропорции са на лице. В **Lair** ще откриеш епични боеве, епично вървен геймплей, епично насичаща игра и, ok – наистина епичен музикален съпровод. След повече от две години разработка заглавието, захранвано от бездънната кесия на *Sony*, затвърди по възможно най-добрия начин тезата на много критици, според която момчетата от *Factor 5* могат да създават визуално силни игри, но без наченки на какъвто и да е геймплей в тях. Ако трябва да бъда една идея по-краен, а в настоящия случай мисля, че е повече от задължително, бих споделил, че **Lair** е катастрофа, абсолютно престъпление спрямо всеки жив играч на тази планета. Защото, приятелю, за да бъдеш горд собственик на **Lair**, е необходимо да подготвиш скромната сума от 70 евро. Седемдесет! За игра, която съдържа нула процента от най-важната съставката за едно виртуално забавление от този род – удоволствието. Споменах ли вече, че **Lair** е престъпление спрямо добрия вкус и геймърския джоб?

Рончо Исилиянчето

Историята не е нищо особено, но на фона на всичко останало направо си става. Имало земя и доста по-голям брат на Везувий я разделил. За вулкан става въпрос. Новообразуваните две нации нещо не се харесали и логично се посбили. Влизаш в ролята на драконов ездач на име *Рон* и работиш за благото на Исилия. Лошите в случая са Мокайците, които са нещо като прокудените в **Хиперион** – уж са доста по-зле развити от нашите, но в един момент им влизат осторожно и хващат Исилия (Хегемонията) по бели гащи. Естествено, за буквален паралел между феноменалната творба на *Дан Симънс* и тази на *Factor 5* не можем дори и да си помислим. В единия случай имаш сюжетен възел, изтъкан от хиляди важни и полу-исторически нишки, докато в другия те очаква едно очарователно клише. Все пак няколкото обрата в историята на **Lair** правят приятно впечатление, стига разбира се да стигнеш до тях, преглъщайки липсата на геймплей. Което адски силно ме съмнява.

А той, геймплеят, на концептуално ниво си е съвсем добре. За съжаление е грубо спънат от технически несъвършенства. Въпреки че **Lair** реално е първото заглавие за *PS3*, което използва на 100% сикс-аксис контролера, то е и първото, което почти не може да се играе. Не знам какво са правили тестърите на германците през последните две години, но да не дадеш на играча възможност да управлява дракона и чрез аналога, е все едно да си купиш топла питка и да те принудят да я изядеш с китайски пръчици. Единствено с тях. Всички маневри, които извършваш, се получават на абсолютно рандъм принцип. А това, както се досещаш, убива всякакво удоволствие от няколкото ефектни геймплейни прийома. Друг генерален проблем е, че играта просто не върви добре. Моментите, в които **Lair** "лети" с 30 кадъра за секунда, са рядкост, а графичните бъгове са в количества, които ми навяха мисълта за някоя особено ранна бета, която не би следвало да напуска дивелъпърските офиси. В случая говорим за гличове, които бяха характерни за първия **Tomb Raider** или оригиналния **Panzer Dragoon** за *Saturn*.

Не мога да не призная все пак, че на места играта изглежда приказно красива. И ако съдиш по шотовете наоколо, сигурно се чудиш защо съм я посякъл с тази ниска оценка за визия. Тъжната истина е, че в движение през 90% от времето **Lair** е индийска драма с нещастен завършек . Музикалното оформление от своя страна е меко казано феноменално. Без никакъв проблем може да мине за такова от холивудска продукция с огромен бюджет . Същото до голяма степен важи и за CG откъсите и озвучаването на персонажите. Един звук обаче пролет не прави, и **Lair** ще остане в историята като един от най-разочароващите резултати на разработван дълго време проект, погълнал финансови ресурси за поне три нормални съвременни заглавия. Тъжно, но и болезнено реално. *SEGA*, къде ми е новият **Panzer Dragoon**?

Разочароваща **4**

По-добра от:

бетата на играта

По-зле от:

Panzer Dragoon Orta

Визия: 6
Адски неоптимизирана. Видимо дразнещ попъп. Красиви водни ефекти и впечатляващ визуален мащаб.
Звук: 9
Епично. Контрастът с останалата част на играта е чудовищен.
Геймплей: 3
Летиш някак си. Успяваш да правиш някакви неща някак си. Но някак си нищо не се получава...
Падение: 9
И в най-лошите си кошмари не съм очаквал, че **Lair** ще бъде толкова лоша игра.

The Sims 2
Bon Voyage
Expansion Pack

PC

The Sims 2: Bon Voyage

От: **KillaH**

Жанр: sim | **Производител**: Maxis | **Разпространител**: EA
Сайт: www.thesims2.com

Въоръжен с голямо търпение, прехвърквам към поредния **Sims 2** експанжън. А те са доста – настоящото ревю е посветено на шестия "калпак" от симсовската сапунка, закачливо наречен **Bon Voyage**.

The Sims 2 Bon Voyage се стреми да влее разнообразие в скучноватото бачкаторско ежедневие на нашите хора. В експанжъна са включени три основни типа локации, в които симсарите могат да прекарат ваканция, отпуск или пък меден месец. На наше разположение имаме живописна планинска местност, лежерно океанско крайбрежие и закътано дивно далекоизточно кътче. Съществува и опция сами да си създадем ваканционна дестинация, като зададем климата, в който искаме да отмарят нашите труженици.

Интересните нововъведения са свързани с възможността симсарите да овладеят умения, характерни за обитателите на съответната географска област, и после, след завръщането си към нормалното ежедневие, да се гъзареят с тях пред другите симсове. Всякакви танци ту дъ ритъм ъв дъ бууги, хващане на тен, размотаване с цел шопинг, строене на пясъчни замъци, плуване, дегустиране на екзотични манджи и още много мини-игри зарибяват и симсовете, и геймърите. Симсарите могат да си закупят ваканционна колибка, но не могат да станат собственици на лъскави хотели. Да не забравяме и екстрата да закичваш симсовете с бижута (обеци, огърлици, часовници, че чак и пиърсинг), според актуалния им тоалет.

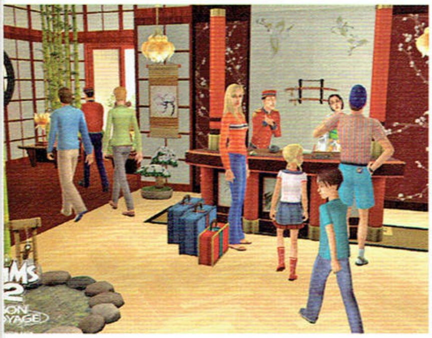
Сред камарата от различните занимавки има и такива, които са същински странични куестове, например издирването на пиратско съкровище по намерена карта, откриването на скрити герои (включително и на такива с неустановен пол) и други. В експанжъна са напъхани нови дрешки и парцалки, чаркове за декорация и обзавеждане (примерно покрив тип "пагода"), както и нови аксесоари.

Графично локациите в **Bon Voyage** са по-красиви от местата в предишните експанжъни. Звук – симски стандартен.

Като се вземе предвид тънката цена на експанжъна и разнообразието в голямата цяла игра, което той внася, мога спокойно да препоръчам **Bon Voyage** на заклетите фенове на поредицата.

6/10

The Sims 2
Bon Voyage

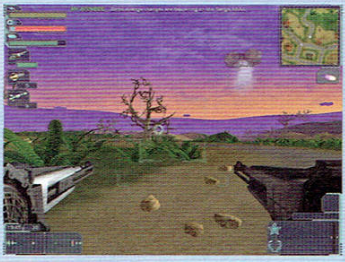


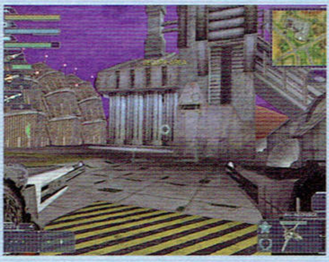
PC

A.I.M. 2

От: **MrAK**

Жанр: Action/RPG | **Производител**: SkyRiver Studios **Разпространител**: 1C
Сайт: int.games.1c.ru/aim2/





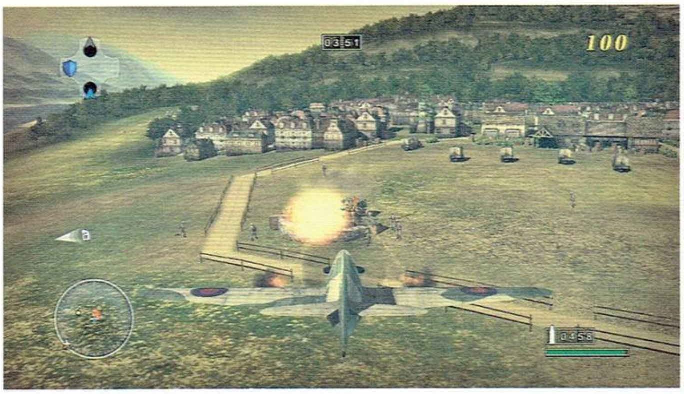
Колкото и да се мъчихме, не можахме да открием нищо за **A.I.M.1**. Така че тази 2-ка в заглавието силно ни озадачи, но решихме, че ще можем да се насладим на играта, разработена от руснаците от *SkyRiver Studios* и без да сме играли първата ѝ част, ако такава *изобщо* съществува. Да, ама не! **A.I.M.2** всъщност е екшън с елементи на РПГ, в който поемаш ролята на робот, който е призван да обедини отново роботската си планета посредством избиването на други роботи и "убеждаването" им да се присъединят към неговата клауза. Точно толкова комплексно сценарно е, колкото звучи. Реално играта има потенциал, но само след един доста по-обстоен туторъл, за сметка на настоящия, който само ти обяснява как да движиш корабчето си и как да стреляш. Проблемът е, че в геймплея са наблъскани толкова много неща, които са обяснени по толкова мъглив начин, че в един момент започваш да се чувстваш като Pacman, попаднал в **Alien vs. Predator**. Всъщност обикалянето и стрелянето по противници не е най-сложното занимание, както и търговията – намираш нещо, отиваш в база, продаваш го, купуваш си оръжие и продължаваш. Драмата е, че имаш възможност да създаваш кланове, да превземаш разни изоставени бази и да организираш цяла търговска мрежа под твой контрол, но никой не ти обяснява как точно става това, освен с елементарното "правиш го с помощта на ей тоя ресурс". И в един момент ние започнахме да се чувстваме непълноценни (като онази вечер, когато бяхме с двете блондинки, пък преди това бяхме изпили твърде много бири; срамна история, мани).

Ако не ти стига това ще ти кажем, че озвучаването е под всякаква критика, а графиката е на ниво от времето на Unreal1 енджина, но пък за компенсация се радва на маса артефакти, смущения и загуба на кадри.

В заключение ще те открехнем, че за капак играта е доста трудна. Ако не прецениш правилно кого да нападнеш, може като нищо с два изстрела противникът да те прати при бога на роботите. С други думи – тази игра е за теб, само ако *наистина* няма какво друго да правиш и имаш нерви от стомана.

3/10

5
LE-MEMOFACE
23:35
31



▶ PC
▶ PS3
▶ X360

Blazing Angels II: Secret Missions Of WWII

От: **MrAK**

Жанр: simulation | **Производител**: Ubisoft Romania | **Разпространител**: Ubisoft
Сайт: www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=5730

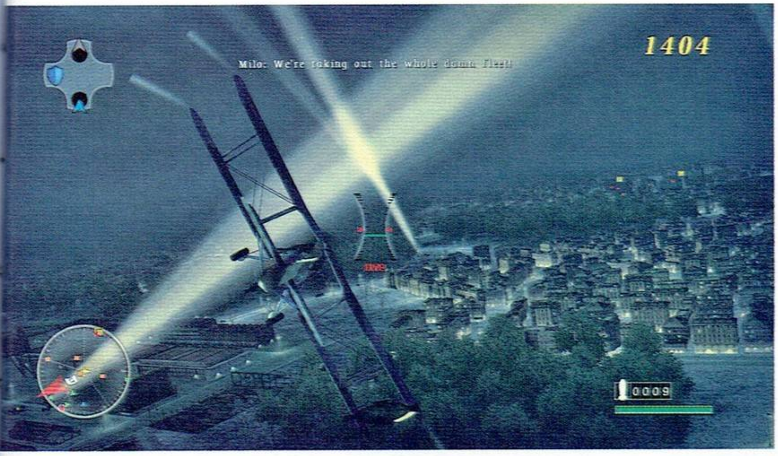
Новият **Blazing Angels** продължава традицията на старата аркадно ориентирана игра, поне като геймплей. Ще се насладите на интензивни и разнообразни въздушни битки, сравнително забавни мисии и разнообразие от над 50 самолета, които можете да използвате. Разликата спрямо предишната част е основно в историческата достоверност. В тази игра, редом с автентичните ветерани от Втората Световна, като P51 Mustang и ME 110, ще видите самолети, които сме срещали само като концепции, останали незавършени по времето на войната. И запазени само на ниво чертежи, които служат за основна захранка на жълти вестници със заглавия от типа на "Хитлер е притежавал реактивен самолет и три летящи чинии.". Това обаче не прави играта по-малко забавна, дори напротив. За да се осъществи балансът от подразделението на *UbiSoft*, базирано в страната, падаща ни се северна съседка, разработило **BA2**, са добавили и "босове" на края на основни нива, както и ъпгрейди на самолетите, които притежаваш. Във въпросните подобрения ще срещнеш дори ракети с топлинно насочване, но както казахме историята тук е обърнала гръб и свела незаинтересовано глава.

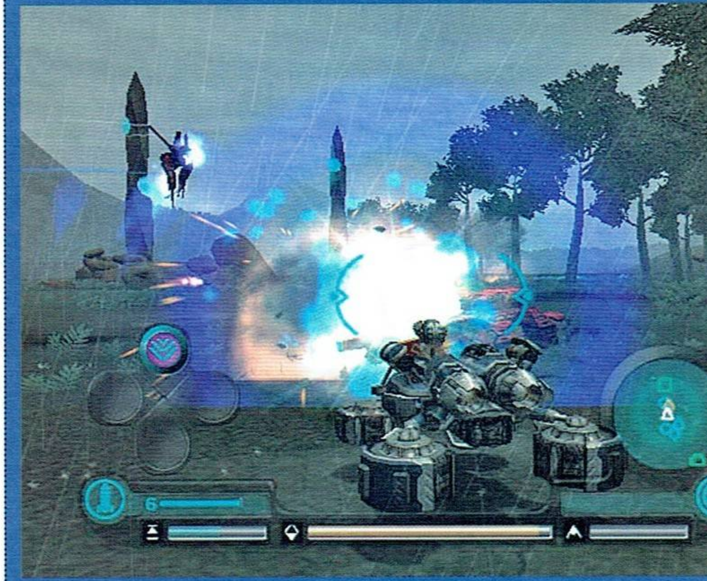
Основната промяна в геймплея е въведената система, която отчита и ти дава определено количество точки за всяка унищожена цел или достатъчно луда фигура от висшия пилотаж, която изпълниш. С въпросните точки на края на нивото си пазаруваш гореспоменатите ъпгрейди за самолета.

Графично играта, разбира се, е претърпяла промени, като видимо е повишена детайлността както на самолетите, така и на всички наземни единици и на околната среда. Ако преди танковете изглеждаха като сглобени от картон в час по трудово в трети клас, сега вече им приляга бруталната думичка Panzer.

Ако ти е харесал първият **Blazing Angels** или ако ти се играе подчертано аркаден самолетен симулатор, не се колебай и се мятай на тази игра. Няма да останеш разочарован, гарантираме.

7/10





▶ PC
▶ PS2

Final Armada

От: **Jeru**

Жанр: Action | **Производител**: I-Imagine **Разпространител**: Virgin Play

Винаги, когато се сблъскваме с игра, при чието създаване липсата на пари е очевидна, се мъчим да сме малко по-снизходителни. Работата е там, че в повечето случаи дивелъпърите са се издънили на прекалено много места и по твърде краен начин, за да правим каквито и да било компромиси щом нещата опрат до хлебене.

Откъдето и да го погледнем, **Final Armada** е трагична. Идеята е, че поемате ролята над някакъв особено футуристичен танк с всепомитаща огнева мощ и се трепете с други подобни железарии. Проблемът в случая е, че управлението на футуристичната бангия е ужасяващо неинтуитивно и мудно. Физичният модел е крайно зле – вместо да усещате, че управлявате огромно метално чудовище, през цялото време ще се чудите дали всъщност не сте възседнали малко по-тежкотоварна шейна. Самият екшън, както се предполага, също е доволно скован и дори и първите няколко схватки да ви се сторят сравнително забавни, още на 3-4 мисия ще разберете, че вече сте видели всичко, което **Final Armada** може да ви предложи. Тук-там се забелязват леки намеци за тактически елементи, породени най-вече от въздушния съпорт, който кръжи над вас и е готов да изпълнява семпли команди, които може да му задавате.

Да каже човек, че поне за сметка на слабия геймплей, момчетата от *I-Imagine* са издокарали някаква красива визуална част, та някой заблуден геймър да се подлъже по нещо, но не би. Играта изглежда ужасяващо във всеки един възможен аспект! Терените са безумно еднообразни и с пълна липса на детайл. Ако пък се загледате в някое от произволно изсраните уж за разнообразие дръвчета, с умиление ще си спомните за фауната в първия **Soldier of Fortune**.

Самият факт, че се правят подобни игри, наистина ме плаши. Напълно невъзможно ми е да се сетя за какъвто и да е елемент от **Final Armada**, който би привлякъл някой потенциален купувач.

С две думи – стойте далеч!

3/10

Минаване на транзит

От: **Roland**

Смелата магьосница *Razpytnata_Grethen* гледаше жезъла в ръцете си и докато пръстите ѝ несъзнателно проследяваха гравираните магически руни, мислите ѝ се вихреха хаотично в ритъм с учестеното туптене на сърцето ѝ. Стените на подземния храм блестяха със зеленикавото сияние на преодоляните защитни заклинания, а мъртвите тела на чудовищните зверове, оставени от Пазителите, за да защитават могъщото оръжие, изпълваха основата на стълбището, повалени от магията ѝ.

Най-накрая! Силата да победи Злото беше нейна! След месеци на преследване и насилие, в които бе изгубила скъпи приятели и беше направила жертви, които щяха да я преследват до края на дните ѝ, бе постигнала успех! Ала всичко това бе изгубило смисъл пред този един-единствен миг на триумф, когато Вселената затаяваше дъх. Защото днес Черния Повелител щеше да умре, покосен от Силата на Съзиданието, затворена в Слънчевия жезъл, и над света щеше да се възцари мир, непознат от столетия.

Само че преди това ѝ се щеше да открие седмата скрита русалка, двадесет и петия и двадесет и шестия Кристал на Светлината, още четири от деветте мана-амулета, третия Мистичен Меч, Лъка на Недоспалия Мавър, а също така да прерисува на пергамент поне четири различни вида мастурбиращи зомбита.

Може би Черния Повелител все пак щеше да умре утре...

Не знам колко пъти съм изпадал в ситуация, подобна на горната, а съм сигурен, че ако се замислиш, и ти ще си спомниш случаи, в които напредъкът ти в дадена игра е бил спънат от човъркащото те знание, че *някъде там* има още *няколко* сикрета, които не си намерил, и не че не можеш да ги подминеш, обаче някакси после ще те е яд.

Е, за себе си в крайна сметка стигнах до извода, че в общия случай *не си заслужава*. Нека гледаме реално на нещата – скритите оръжия и предмети, тайните куестове (в РПГ-тата, а вече и в други жанрове), бонусите, отключващи нови дрехи, а напоследък и ачийвмънтите в *Xbox 360* игрите (за които колегите Бакалов и Дишков вече ти говориха на по-предните страници) са си голям гъдел и в по-кратките или по сандбокс-ориентирани заглавия няма лошо човек да се занимава с тях.

Какво правим обаче в надъхващи екшъни като **God of War** и **Bioshock** или в стори-дривън заглавия като **LoK** серията, **Silent Hill** поредицата и голяма част от ролевите игри? Все пак нека не забравяме, че нерядко гейм-медиумът иска освен да ни забавлява, и да ни разкаже история, или да ни потопи в динамично интерактивно преживяване. Надъхващата първична агресия, която блика от **GoW**, практически е *несъвместима* с ровичкането из разни скрити ниши в търсене на поредния сандък, делва или уотнот (въпреки че играта всъщност те принуждава да го правиш на по-високите трудности). Не знам как някои хора успяват да се откъснат от наелектризиращия геймплей, за да душат по ъглите, вместо да се слеят с двата огнени меча на Крейтъс и да наказват всичко живо по дългия път към финала.

Геймплеят на куестаджийския **Silent Hill** пък без друго е твърде бавен, че допълнително да го провлачваш в търсене на разни в общия случай ненужни бонус-предмети, а зловещата, но магнетично-красива история, която ти се разкрива постепенно, в един момент просто умира, ако не ѝ се посветиш изцяло. За игри като **Torment** и **Baldur's Gate** пък изобщо не искам да отварям дума. Там свободата наистина да обикаляш света и да се ровиш из страничните куестове, идва точно преди *финала*, в момента, когато интересът ти към това КАКВО ПО ДЯВОЛИТЕ ЩЕ СТАНЕ СЕГА, е най-силен. Не, че не можем да се хвърлим в сайдкуестинга (а не е и да не сме го правили, ако сме честни), но ти *това* ли би очаквал от предклимактичния момент в една добра книга?

Като всяка изкуствено едностранчива теория обаче, и тази не би била пълноценна без признанието, че естествено и аз, както и всеки друг геймър, съм губел десетки часове в разравяне на безбройно количество сикрети. Да се отрече удоволствието от това, би било напълно абсурдно, а и ако беше така, дивелъпърите нямаше да измислят все по-интересни бонуси, които да блъскат в игрите си.

Това обаче не променя факта, че самоцелният трежър-хънтинг в даден момент наистина може да развали удоволствието от *основната* цел на играта, независимо дали тя е да те вкара в своя собствен бърз ритъм, или да ти разкаже история, чието накъсване със събиране на зелени камъчета из блатата би я развалило непоправимо. И когато осъзнаеш това, разбираш, че понякога едно преминаване транзит през играта не просто ти позволява по-пълноценно удоволствие от нейната *есенция*, но и ти дава възможност да я преиграеш отново, за да изнамериш тайните, скрити из нея. Както и да го гледаме, това си е win-win ситуация.

Неминаване на транзит

От: **SHRAiK**

Във философията има теория, която представя човека и неговото познание като малка точка в центъра на огромна окръжност. Големият кръг е познанието като цяло. Идеята е, че колкото по-малка е точката, човекът е извлякъл толкова по-малко от всеобщото знание и следователно си мисли, че знае всичко. Поради тази причина е и по-щастлив. Така разсъждава, тъй-като размерите на собствената му точка са твърде малки, той ги познава прекрасно, а ако си представим точката като кула в морето, терасата на върха на кулата е твърде малка и от нея той вижда съвсем малка част от заобикалящата го шир. Вероятно си мисли, че това е целият свят – обкръжен изцяло от вода – и в него няма нищо друго, освен собствената му кула. Всичко знае, всичко може да си обясни. Клетият, ограничен тъпанар.

Ако човекът обаче се стреми към повече мъдрост и познание, точката започва да расте, а с това и границите ѝ. Кулата става по-висока и по-широка, а от терасата започват да се забелязват острови и континенти в далечината. Човекът осъзнава колко малко всъщност е разбирал до този момент. Оттам и изразът "Знам, че нищо не знам."

При мен с игрите е точно обратното. Колкото по-малко знам за една игра, толкова по-нещастен съм. Дай ми навсякъде да се завра, всичко да преровя, всичко да разбера, пък ако може и на максимална трудност да е – чудесно!

Тук стигаме до първия много сериозен довод защо игрите трябва да се изриват от-до за всякакви скрити екстри и бонуси. *Трудността*. Категорично не съм съгласен с Roland за **God of War**, например. Ако си пуснал на най-лесна или на средна (тук вече с уговорки) трудност играта – ok. Търчи набързо през нивата, виж историята и се слей с Крейтъс, ако те влече (той колегата открай време си има фетиш към пича). Ако обаче играеш на най-висока трудност (а **GoW** и на medium не е лесна), какво правиш тогава? Търчиш през нивата, мреш на поразия и псуваш като каруцар. Мен това много ме вбесява. В конкретния случай вината си е твоя – не си събирал достатъчно есенция, за да си ъпгрейднеш мечовете и уменията, и духаш супата.

Същото важи за безкрайно много игри всъщност. Добър пример са бързите FPS-и като **Painkiller** и **Quake 3**. При двама играчи с равностойни умения, винаги ще печели онзи, който груха броня и кръв като ненормален и който познава много по-добре терена. Аз бях стигнал дотам да бия абсолютно всеки бот на собственото му ниво на трудност Nightmare (дори и Xaero!) и въпреки това, когато започнах да играя сериозно в интернет, разбрах колко съм смотан всъщност. Защото колкото и да съм точен, другите ме побеждаваха с правилно движение по нивото и с постоянно презареждане на броня и кръв. Те познаваха нивата до болка и се възползваха от това.

Същото е и с **Bioshock**. Играта е така направена, че на последна трудност те подтиква да я разгадаеш/разучиш/изследваш в максимална степен. Иначе си пътник. Ама дори и на 21 да си играеш с горките сплайсъри по нивата, тия бигдедита не мрат и не мрат, братко. Вярно, че във Vita-чеймбърите е едно такова светличко, сигурно е и топло, ама писва да ходиш там през 5 минути. Затова какво правиш? Ами дебнеш, изследваш, намираш разни изтезавани с електричество жертви из разни тъмни кътчета, където има и страхотни бонуси. Или пък буташ труп в пещта и после от прахта му изравяш супер-важен за оцеляването ти gene-tonic. Изобщо на по-висока трудност трябва някак да си улесняваш живота, иначе не става. Но пък така е по-предизвикателно и според мен – много по-интересно.

Другата сериозна причина, поради която е добре максимално внимателно да минаваш през нивата, е *продължителността.* Напоследък игрите стават все по-кратки, а по-този начин си удължаваш игралното време и кефа. Не, **Condemned** не е 6 часа, минимум 10 е. Когато чух, че **Bioshock** е около 15 часа, се усмихнах ехидно, защото в моя случай това значи най-малко 20 часа чист геймплей. Друг довод, свързан с този. Ми *любопитството* бе, мама му стара! Някои заглавия са просто титанични – невероятен сетинг, атмосфера, история, дишащи виртуални светове. Как да не ги преровиш целите? Примери безброй: **Deus Ex**, **Bloodlines**, **KOTOR**, **Oblivion**, **Half-Life**-овете, **Трите Принца**, **Thief**-овете, **Fable**, **GTA**… твърдо много са заглавията.

В крайна сметка истината е, че е въпрос на личен избор кой как ще играе. На мен не ми доставя удоволствие да бързам през игрите или да се съсредоточавам само в една част от тях – примерно историята. Аз си се потапям в друг свят и не излизам, докато не огладнея. И просто трябва да отключа всички скрити персонажи в **Mortal Kombat**. Да карам най-бързата кола и да имам всички ъпгрейди за нея в **NFS: Most Wanted**. Да намеря всички импланти в **Deus Ex**. Да видя всичките 7 финала в **S.T.A.L.K.E.R.** Да играя на Legendary в **Titan Quest**. Да науча съдбите на спътниците си в **KOTOR**. Да мина нивата в **Hitman 2** с ранг Silent Assassin.

I WANT IT ALL!

Голям пич беше Фреди Меркюри, ей!

Irrational Games / 2K Boston

От: **doomy**

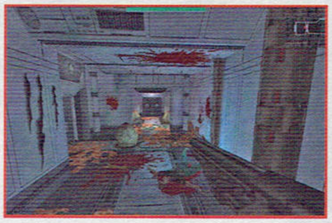
Да, правилно си видял заглавието – компанията, която ти представяме тук, вече не се казва *Irrational Games*. Създаденото от бивши *Looking Glass* членове студио за гейм дивелъпмент сега е под крилото на *Take 2 Interactive* и се зове *2k Boston/2k Australia*. Но ние предпочитаме да ги наричаме с истинското им име. С името, което им приляга. Нерационалните пичове. Хора, за които граници в правенето на игри няма. Хора, посветили безсънните си нощи на наистина забележителни заглавия, пипнати и полирани почти до съвършенство. Заглавия в различни жанрове с толкова контрастиращи концепции, че да се чуди човек откъде този ентусиазъм у тях. Не, че се оплакваме, дори напротив – пожелаваме на новото "старо" Бостънско студио още много успехи и нека с подкрепата на паричковците от *2k* не спират да ни радват с превъзходни игри като тазмесечния **Bioshock**.

Стар крадец си, тате...

Както споменахме, пътят на *Irrational Games* тръгва от няколко ключови фигури. Такива са Кен Ливайн, Джонатан Чей и Робърт Фърмие. Би трябвало поне първото име да ти говори нещо, но ако не е така, даваме хинт веднага – *Looking Glass Studios*. Точно така, тези тримцата са сред основните виновници за **Thief** поредицата, която е нищо по-малко от светиня за всеки уважаващ себе си геймър. Новото *Irrational Games* студио е формирано през 1997-ма и веднага се захваща с амбициозен проект, който им отнема две години за разработка.

Shock to the system

Въпросният проект, разбира се, е може би най-популярната игра в портфолиото на компанията – **System Shock 2**. Игра, оставила критика и фенове без дъх, спечелила десетки престижни награди и превърнала се в един от крайъгълните камъни на гейм индустрията. FPS, комбиниран с леки RPG елементи и страхотна хорър-атмосфера. **System Shock 2** дори и днес изглежда впечатляващо, като благодарение на огромното mod комюнити интересът към играта не е спаднал вече 8 години след рилийса ѝ. В разработването ѝ активно участват дейците от *Looking Glass Studios*, което ясно си личи в любовта към детайла, почти съвършеното полиране на геймплея и създаването на оригинална и богата вселена.



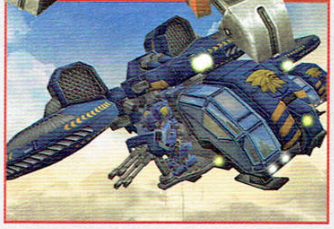
Сушата

Следващите 2-3 години са доста неприятни за новоформираното Бостънско студио. Два от амбициозните им гейм-проекти – **Deep Cover** и **The Lost** – не виждат бял свят заради неизяснени договорни отношения с разпространители и продуценти. По това време начело на *Irrational Games* стои Джонатан Чей, който след двата фала като мениджър решава, че не е правилният човек за поста, и се връща към гейм дивелъпмънта. Въпреки издънките обаче останалите от *Irrational* не бездействат и започват работа по една крайно нетипична дейност, превърнала се в един от символите на компанията – активно участие в най-амбициозните мод проекти на феновете им, решили да дообогатят иначе страхотните история и геймплей на **System Shock 2**. Създават се огромни комюнити бордове, където дивелъпърите тестват фенските модове, дават съвети на ентусиастите и дори им помагат в разработването на модификациите. Така се прави, евалата!

Супергероичните освободители

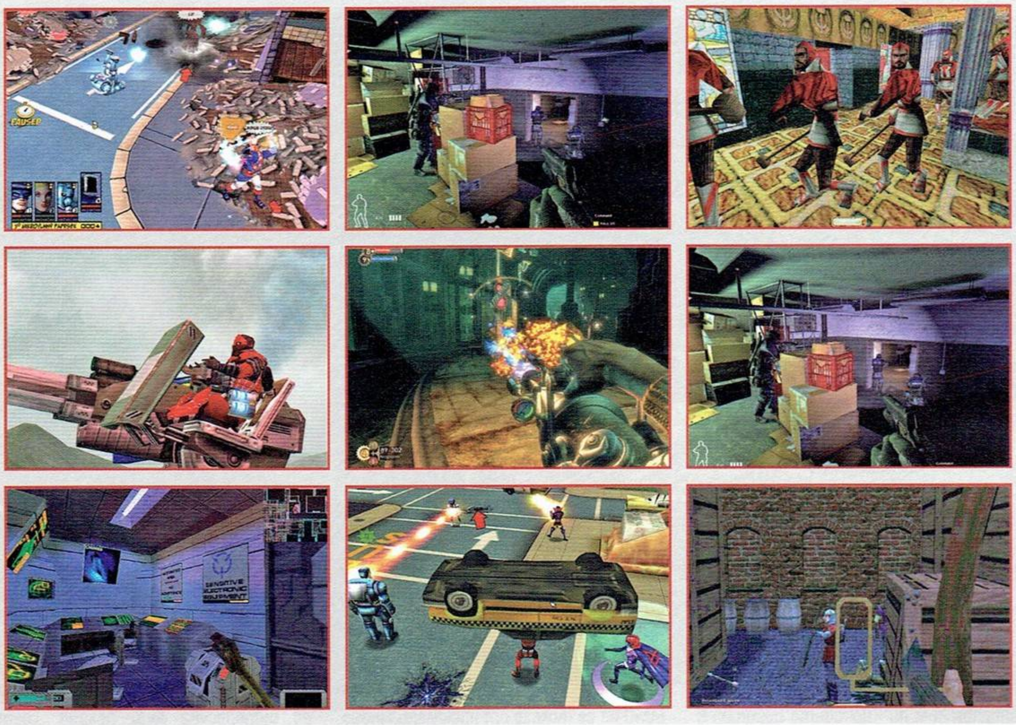
След сушата идва следващият голям удар на Бостънци, а именно – **Freedom Force**, излязла в края на 2002 година. Играта представлява тактическо RPG, в което поемаш контрола над отбор от супергерои, борещи се срещу поредната надвиснала над Земята напаст. **Freedom Force** е свежа и е запазила стила на шестдесетарските комикси за супер герои с целия им колорит и умилителна клишираност. История, достатъчно разчупена и добре представена чрез прекрасни кът-сценки, и геймплей, предлагащ стотици комбинации от герои и умения, както и удобен контрол над отряда ти посредством страхотен изкуствен интелект и максимално олекотен интерфейс. Визуално играта печелеше с чудесния си арт и добрата употреба на сел шейдинг технологията.

Freedom Force беляза завръщането на *Irrational Games* по брутален начин, като (подобно на всяко тяхно заглавие) играта е актуална и до ден днешен, благодарение на излязлото 2 години по-късно продължение (**Freedom Force vs. The Third Reich**), където добрите ни комиксови познайници се изправиха срещу Хитлеристката военна машина. Да не говорим и за множеството модове и фенски истории, както и заигравките със super-hero генератора. Изобщо, ако някой знае



Кен Ливайн отговаря:

Дейвид Пери е роден в Лисбърн, Северна Ирландия през 1967г. Още на 15 годишна възраст създава първата си *абсолютно самостоятелна* игра за Sinclair ZX81 (популярен по това време домашен компютър). На 17 вече е в Лондон и работи по големи проекти като **TNMT** и **The Terminator**. От тогава до днес, Пери е участвал активно в направата на 35 игрални заглавия, като на 24 от тях е бил главен програмист. Заедно с игрите в които има косвено участие, общата им бройка става 101, като те са разработвани за 23 различни платформи. Пресметнато е че игрите на Пери са се продали общо за над 500 милиона долара. През август 2006г. бе обявено че работи по MMO за *AcclaimGames* – **2 moons**.



как да поддържа интереса към заглавията си години след премиерната им дата, то това безспорно са *Irrational*. Е хубаво де, и *Blizzard*…

Отмъщението на племената

През 2004-та *Irrational* решиха отново да се върнат към FPS жанра, този път към една доста по-аркадна и мултиплейър ориентирана поредица – **Tribes**. В техният прочит – **Vengeance** – голяма част от играчите и почитателите на онлайн екшън заглавията намериха своя малък рай. **Tribes: Vengeance** не бе перфектната игра, но определено успя да спечели огромна фенска маса и след няколко пача се получи чудесно екшън заглавие, което, както обикновено става, не успя да зариби родния играч, тъй като всички знаят **Quake**, **Battlefield** и **Counter-Strike**, пък всичко останало е ерес и гавра с добрия вкус. Лошо няма де, но пък трябва да се опитва и нещо различно. Истината обаче е, че *Irrational* не се справиха със сингълплейър кампанията и може би това е отблъснало повечето играчи да опитат онлайн мелетата, където е силата на **Tribes** заглавията. Просто кампанията беше доста мудна, историята не беше чак толкова амбицираща, а играта страдаше от доста бъгове, за щастие поправени с по-новите версии (тъй като *Irrational* наистина *обичат* да поддържат игрите си). Така че въпреки страхотното мулти, **Vengeance** като че ли не бе на очакваното за компанията ниво.

Специалните отряди

SWAT поредицата, имаща веселия навик да се разхожда из жанровете както ѝ скимне, намери истинското си лице с втора поредна Tactical FPS игра (след доста добрата тройка, наследила съмнителен куест и още по-съмнителна стратегия). Намери го, разбира се, благодарение на *Irrational*. А именно – с щателно проучване на добрите и слабите страни в третата серия и вслушване в гласа на играчите. В интервю след рилийса на **SWAT 4**, Кен Ливайн казва: *"За нас* **SWAT** *не бе съвсем непозната територия. Повечето от екипа са фенове на поредицата. Но да, определено решението да направим острия завой към тактическите шуутъри не беше най-лесното нещо което ни се е случвало. Предизвикателството обаче ни накара да си седнем здраво на задниците и да не ги отлепяме от столовете, докато не създадем игра, която всеки фен на поредицата да обикне и в която всеки средностатистически геймър да се чувства като у дома си. Надяваме се, че се получи."* Ами според нас се получи, пич. Тъй като четвъртият **SWAT** без съмнение е най-добрата част от серията, или най-малкото спори за върховата позиция с тройката. Силно застъпен тактически и отборен елемент, изкуствен интелект на повече от задоволителното ниво (изглежда *Irrational* обръщат особено внимание на този елемент от геймплея, похвално) и технически пипната игра – това бяха причините **SWAT 4** да е поредното заглавие на *Нерационалните*, което да обере де що има награди и да получи заслужено високи оценки от критиката. И за пореден път трябва да споменем модовете, тъй като за **SWAT 4**, от *Irrational* създадоха специални едитори, почти като dev tool-овете, които използват, и ги пуснаха за свободен даунлоуд (също така ги включиха в Gold пакета на играта). Оттам насетне последва огромна вълна от модове, както за сингъл, така и за мултиплейър. И отново – с активното участие на бостънското студио.

Рапчър и отвъд

За последния проект на *Irrational* – **Bioshock** – няма да отваряме дума и тук. Мисля, че шест страници обстойно ревю, в което като на индианска нишка сме се изредили половината авторски колектив, обяснявайки ти колко голяма игра е това всъщност, но и как не е съвършеното игрално изживяване, на което повечето се надявахме, са достатъчни. Въпреки всичко бостънци забиха последния (засега) гвоздей в умерено бедното си на заглавия портфолио, в което обаче няма нито едно слабо звено. Или казано иначе – при *Ирационалните* пичове количеството е за сметка на качеството. С каквото и да се захванат оттук насетне *Irrational/2K Boston*, ние сме сигурни, че ще бъде нещо амбициозно и подобаващо. Трънем в очакване и за пореден път – хвала на такива гейм дивелъпъри. Хора, които вместо да бълват десетки игри на година, плюс още 5-6 продължения следващата, винаги съумяват да ни изненадат с нещо и винаги се стараят да са верни на феновете и да полират и поддържат всяко свое отроче. Поклон!

Месечен NOObzor

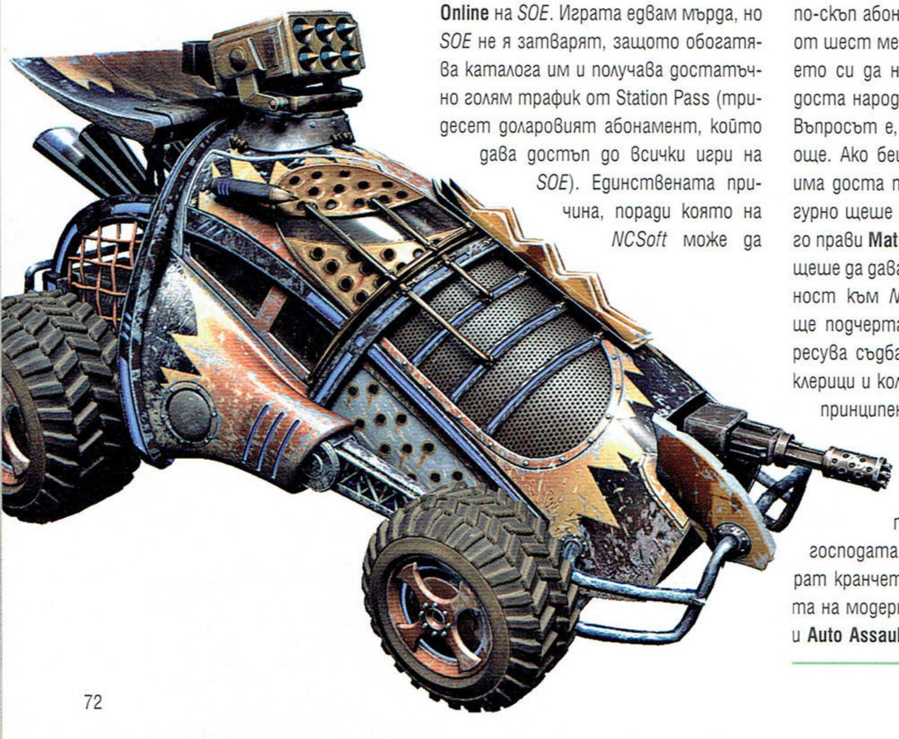
в който Вълка се дразни от NCSoft, пак отдава заслужен респект на EVE и CCP и качествено пропуска всички по-големи събития в индустрията през последните два месеца.

Лято. Неща не се случват. Индустрията спи. С някакви такива работи ви забаламосвам и после изведнъж излизат едни истории, дето са по-интересни от последните пет нубзора взети заедно. Или пък може да ви разкажа колко беше яко на морето и как се напихме и колко много съм почернял. Силно подозирам, че никой ни най-малко не го интересуват тези глупости, затова мисля да ви ги спестя и да премина направо към по-ключовите събития в последните два месеца.

Част първа, в която Вълка за последен път има шанс да се изгаври с трупа на Auto Assault.

И така, в 12 часа на западния бряг на САЩ на 31 Август 2007 година **Auto Assault**, колички-евъркуестът на *NetDevil* и *NCSoft*, официално умря. Макар че играта е малко или повече мъртва от няколко месеца, да не казваме и година, този факт заслужава да се спомене поради две причини. Първо – това официално прави **Auto Assault** най-малко издържалата ММО игра на голям пъблишър, с официалния си живот от година, четири месеца и двадесет дни. Второ, това не е ММО на малък разпространител, който смазан от дълговете, свързани с разработката на масивна онлайн игра, е бил задължен да затвори кепенците. Хората зад **Auto Assault** разполагат поне с три (**Guild Wars**, **Lineage 2** и **City of Heroes/Villains**) игри с над сто хиляди клиента (доста над, ако трябва да сме точни). Виждате ли, едно ММО не се нуждае от прекалено много ресурси (пари), за да върви след като се покрие първоначалната инвестиция по разработката. Единственото, което ти трябва, е базов екип, който да поддържа играта, няколко GM-ма и изключително базов екип, който от време на време да вади по някой и друг ъпдейт, за да поддържа илюзията, че някой работи над играта сериозно. Говорим за не повече от 10-15 човека. Този минимален екип ще струва много малко и едновременно с това играта ще прави някакви пари, а като е под шапката на голям пъблишър, ще спомага за разширяването на каталога му, без да го товари допълнително. Много добър пример за това е **Matrix Online** на *SOE*. Играта едвам мърда, но *SOE* не я затварят, защото обогатява каталога им и получава достатъчно голям трафик от Station Pass (тридесет доларовият абонамент, който дава достъп до всички игри на *SOE*). Единствената причина, поради която на *NCSoft* може да им хрумне да затворят **Auto Assault**, е ако играта е на загуба. Как може едно ММО с над двадесет хиляди абоната (според последния публичен рилийс на компанията) да е на загуба, аз лично не мога да го обясня с нещо различно от пълната нескопосаност и некомпетентност, царяща в офисите на разработчика от Колорадо.

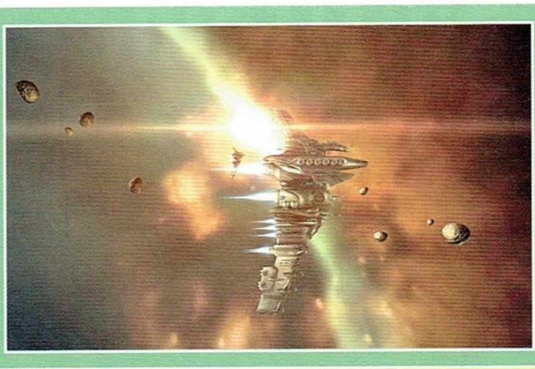
Вече сигурно си мислите, че тоя Вълка съвсем подиве, какво толкова го интересува **Auto Assault**, която той храни при всеки удобен шанс, че даже и при някои неудобни такива? Ами интересува ме отново поради две причини. Първо *NCSoft* по принцип е компания, която много обичам, заради начина, по който правят бизнес, заради прозрачността, която предлагат (не защото искат, а защото са публична компания и според корейския закон са длъжни да дават подробни отчети на акционерите си) и поради още хиляда неща. Нещо, което обаче изключително ме дразни, е че пичовете категорично отказват да изкарат еквивалент на Station Pass-а на *Sony* и да дадат на лоялните си клиенти достъп до всичките им игри с един по-скъп абонамент. Още преди повече от шест месеца споменаха намерението си да направят нещо подобно и доста народ реагира с "ееее, разгеле". Въпросът е, че разгелето не е дошло още. Ако беше, **Auto Assault** щеше да има доста повече потребители и сигурно щеше да оживее – точно както го прави **Matrix Online**, просто защото щеше да дава нужната добавена стойност към *NCSoft*-ския pass. Отново ще подчертая, че силно не ме интересува съдбата на играта с количкиклерици и колички-бъфъри, въпросът е принципен. Втората причина да се дразня на ситуацията е, че не ми е ясно още колко смайваща глупост трябва да демонстрират господата от *NetDevil*, за да им спрат кранчето. Не ни стигаха чудесата на модерния гейм дизайн **Jumpgate** и **Auto Assault**, ми някой им дава пари, че да изсерат на бял свят две чисто нови... чудеса. Дори да приемем, че **Warmonger** (невероятният онлайн FPS с убер физиката, която видиш ли даже ще иска отделен хардуер в машината Ви, който да се оправя само с нея) си го спонсорират самостоятелно, на всички ни е ясно откъде идват парите за **Lego Universe**. Сега, *Lego* не е някакъв колосален, смазващ, безкомпромисен франчайз, но особено след **Lego Star Wars** си има доста стабилни последователи дори и в света на видео гейминга. Защо някой датски шеф от култовата фирма за конструктори е решил, че ще е добра идея точно *NetDevil* да разработят играта обаче е доста тежко пазена тайна. Може би **Auto Assault** все пак не успя да умре навреме...



Част Втора, в която Вълкът пак се пени на тема CCP и EVE, след като беше обещал, че няма повече. Добре, че никой не му повярва.

Другия "хепънинг" това лято, който си заслужава да се коментира, е свързан с играта, която у повечето от вас извиква асоциации за хакери, корупция, български политици или в най-добрия случай – груби измами за милиарди виртуални пари. Но този път ще ви разкажа за една от най-любопитните и будещи уважение инициативи, поети от дивелъпъри на което и да е ММО – става въпрос за **EVE TV** (което вече може да бъде намерено на www.eve-online.tv). Идеята се роди преди година, за втория алайънс турнир организиран от *CCP* през Юни 2006. Той се излъчваше директно, онлайн, докато се провеждаше, като група ентусиасти-доброволци водеха студиото, коментираха мачовете, снимаха с камери и изобщо вършеха всичко, което се върши в едно телевизионно предаване. Цялата тази какафония премина под наименованието **EVE TV** с благословията и спонсорството на *CCP* и само с един платен служител – координаторката на проекта.

EVE TV се появи още два пъти



SERVER STATUS

Nexus DOWN
Public Test Server DOWN

Last Updated: 2007-09-01 01:27:02 EDT

– през Ноември 2006, за да отрази годишния **EVE** FanFest, както и месец по-късно, през Декември, за третия алайънс PVP турнир. През Юни това лято, година след първоначалното си излъчване, **EVE TV** отново видя бял свят в Интернет, вече като седмично "on demand" шоу (което значи, че си плащаш някаква сума – горе-долу едно евро на епизод – за да го гледаш) – по-професионално, по-интересно и по-забавно от преди. Разбира се, изродите не пропуснаха отново да отразят четвъртия Алайънс PVP турнир напълно безплатно.

По принцип подкастове за MMO-та има хиляди, дори MOG Nation често правят видео епизоди, показвайки кадри от изложения, интервюта и така нататък. Основната разлика и това, което прави **EVE TV** уникално, е че в същността си това е комерсиален проект, който има малко или много пълната подкрепа на разработчиците на играта. Те често са гости в студиото, дават на екипа на предаването ексклузивна информация за новите фийчъри, които разработват, и най-важното – всеки от екипа има достъп до GM акаунти с орязани функционалности, които им дават възможността да пътуват бързо и навсякъде, за да може лесно да потвърждават или отричат новините, които получават от други плейъри. Като се вземе предвид, че над 2/3 от популацията на играта все още се намира в сравнителната безопасност на империята, но все пак живо се интересува от политическата ситуация в студените краища на космоса, можем само да предполагаме какво ще ни предоставят **EVE TV** по-натам. Пряко предаване на важни стратегически битки в дълбокия космос, истински независим източник на новини за политическата ситуация в различните краища от света на **EVE**, интервюта с по-важните членове на могъщите алайънси веднага след по-важни за света събития, коментари на търговци върху цените на пазара... възможностите са меко казано безкрайни.

Това доколко успешен е проектът, ще се разбере в следващите няколко месеца. Като нищо **EVE TV** може да се окаже поредната иновация, с която *CCP* и **EVE** допринасят за индустрията. Защото не е много трудно да се погледне малко напред в бъдещето и да се види, че подобно шоу дава изключително много добавена стойност към всяка една игра и лесно може да се превърне в стандарт, особено като се вземе предвид, че по-големите заглавия (естествено, че имам предвид **WoW**) ще правят доста прилични пари от подобни проекти. Едновременно с това от подобни иновации печелим и ние – играчите. Замислете се колко време би спестило гледането на едно забавно четиридесет минутно предаване всяка седмица за запознаването с всички новини, свързани с любимата ви игра, вместо да се налага безкрайно браузене на безумни и пълни с всякаква измет форуми. Възможността да се гледат на живо ключови PvP и PvE събития (със съгласието на гилдиите, които участват в тях, разбира се) със сигурност е поне малко интересна на всеки един MMO играч, а чести интервюта с влиятелните хора в комюнитито и разработчиците определено би трябвало да ви карат да се подмокрите. Поне малко.

Това е за този месец. Да, не съм споменавал започването на бетите на **AoC** и **WAR** и обявяването на експанжъна на **WoW**. Не мисля, че има нещо кой знае колко вълнуващо, любопитно или изненадващо в тези новини. И пак – ако има нещо, знаете къде да ме намерите – wolf@games.bg.

Xbox 360 Elite

Първо в MULTIRAMA!

Какво е:

Ултимативна версия на една от най-мощните и популярни конзоли на пазара. *Xbox 360 Elite* е всичко, което един модерен играч може да иска от своята игрална платформа.

Какво е специалното:

120 гигабайтов твърд диск, на който можеш да събереш всяка една демонстрационна версия на дадена игра, налична в *Live* и пак ще ти остане поне половин празен хард. Тази есен *Microsoft* ще обогати европейската част на своя популярен сервиз *Xbox Live*, предоставяйки възможността и на европейския потребител да сваля своите любими пълнометражни филми и телевизионни шоута директно на своя твърд диск с HD качество. А за това, както добре знаеш, е необходимо сериозно количество гигабайтов ресурс, който *Elite* ти предоставя абсолютно безвъзмездно. Наред с това получаваш и отличителен белег, с който доскоро единствено собствениците на *PLAYSTATION 3* можеха да се гордеят. Става въпрос за най-качествения комерсиален интерфейс за свързване на различни устройства към HD телевизионни приемници или компютърни монитори. Като допълнителен бонус *Microsoft* са прибавили в общия пакет дори *HDMI* кабел, който за сравнение липсва при покупката на нов *PS3*. *Xbox 360 Elite* се предлага в черен цвят и макар конзолата да не изглежда много впечатляващо на статична снимка, в действителност цялата ѝ елитарност изпъква, когато я зърнеш на живо в тази така любима ни разцветка.

Хубавото продължава. За да бъдат в пълна симбиоза с цветовата тоналност на основното тяло, всеки един прилежащ към комплекта аксесоар (джой-пад, слушалки с микрофон, твърд диск) също е черен. За разлика от премиум пакета, в *Elite* са включени повече демонстрационни версии (три на брой), както и много повече *Xbox Live Arcade* заглавия. Елитарните добавки, които обаче ще зарадват най-много притежателите на конзолата, са побрани под нейния капак. Става въпрос за допълнително второ охлаждане, което държи новият *бокс* в много по-добра температурна кондиция след дълга (зло)употреба. Лично ние се уверихме в качествата на допълнителната охладителна плочка и останахме повече от доволни. За играчите, препатили със старите версии на конзолата, това е огромен плюс. Вентилаторите, регулиращи притока и изтичането на топлина във вентилационната система на *Elite*, също са осезаемо по-тихи от преди. DVD устройството в най-модерната версия на *Xbox 360* също е една идея по-тихо от това на по-старите модели.

Защо си заслужава:

Най-стабилната до момента версия на *Xbox 360*, предлагаща най-много допълнителни опции за приятно прекарване пред телевизионния екран. Ако имате телевизор, разполагащ с *HDMI*, ще можете да насладите на част от заглавията на конзолата, които подържат резолюция 1920x1080 прогресив (1080p), като **Virtua Tennis 3**, **NBA Street Homecort**, **Def Jam: Icon** и огромно количество *Xbox Live Arcade* игри. Същото важи и за *HD DVD* филмите, които конзолата възпроизвежда с допълнителния плейър, който може да се закупи отделно. Вече споменахме за огромния размер (като за конзола) твърд диск, който ще задоволи и най-капризните притежатели на платформата. Черният цвят на новия модел само дооформя елитарността на изключителния дизайн, който дефинира майкрософтската кутийка от първия ѝ ден на пазара.

Освен това, закупувайки *Xbox 360 Elite*, ще знаете, че следващите пет години няма да имате никакви проблеми с най-новите заглавия на пазара. Казано по друг начин – правите еднократен пет годишен игрален ъпгрейд, на който игри като **Bioshock**, **Gears of War**, **Halo 3**, **Half-Life Episode 2**, **Colin McRae: Dirt**, **Assasin's Creed**, **Grand Thief Auto IV**, **Residen Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Call of Duty 4**, **Timeshift** и плеяда други ще могат да бъдат играни в пълния им визуален блясък. Както и старата версия на конзолата, и Елит ще може да възпроизвежда вашите *DVD* филми, като дори ще ви предостави възможността да покачите оригиналната резолюция до HD. Посредством трите USB-та на конзолата ще можете да разглеждате снимките от своя фотоапарат или да прослушвате любимата си музика от личния си MP3 плейър. Или пък директно да си я метнете на харда.

Какво може да те разочарова:

За съжаление и в тази графа има немалко информация, която трябва да споделим. Първо, ако не си толкова голям почитател на *Xbox Live* и предпочиташ дистрибуцията на филми и телевизионни шоута и програми по конвенционалния начин, то в този момента *Elite* загубва голяма част от стойността си. Второ, *Microsoft* подготвя нови Premium модели за Европа (вече се продават в САЩ), които ще разполагат с *HDMI* изход (в пакета обаче няма да бъде включен *HDMI* кабел) и втора охладителна плочка и по-тиха охладителна система. Вероятно някои ще бъдат разочаровани и от липсата на вграден *HD DVD* плейър, но за такъв явно ще трябва да почакаме още. В края на краищата обаче, ако търсиш абсолютния максимум на *Xbox 360* към момента и разполагаш с относително висок бюджет, то Елитният вариант е този, към който трябва да се запътиш. Защото ако сега избереш по-нисък вариант на *360* и в един момент пожелаеш да имаш допълнителните екстри на *Elite*, то ще трябва да заплатиш двойно.

Цена: 979 лв.

XBOX 360 ELITE
BLACK

БЕЗПЛАТЕН ТЕЛЕФОН 0800 16 400 **multirama**

19" WIDE
Windows Vista™
ViewSonic
multirama

Multirama PC Performance HQ 1286-G50

Какво е:

Поредният компютър, който нашите приятели от Мултирама са сглобили специално за теб, за да можеш да играеш **Bioshock** със стабилен фреймрейт, на висока резолюция и с визуални плъзгачи, изтеглени на максимум. Което, ако намериш мацка, която се интересува от игри, ще е сериозно допълнение към личния ти чар. При все че – какво ще се лъжем – кой търси гадже в месеца на **Bioshock**?

Какво е специалното:

В случая няма нищо чак толкова специално и може би точно това е специалното. Компонентите са сравнително стандартни, нищо не е излязло преди една седмица, но просто са подбрани много внимателно и прецизно, за да можеш да се насладиш на най-новите игри така, както подобава. Процесорът **Intel Core 2 DUO** на 2.33GHz ще ти осигури достатъчно изчислителна мощ, двата гигабайта DDR2 памет на 667MHz не са шега работа, 500GB хард диск, при това от бързите **SATAII**, ти осигурява достатъчно пространство за каквото мислиш да съхраняваш на него. Картата **Nvidia GeForce 8600GT** с 512MB RAM звучи достатъчно страшно и без да си я виждал в действие, да не говорим, че поддържа **DirectX10**, което вече си е жизненоважно изискване в наши дни. Като говорихме за новият директен хикс – компютърът идва с **Windows Vista Home** и опционален 19 инчов широкоекранен монитор на **ViewSonic**. За десерт получаваш и подарък – skype телефон, за да се похвалиш на приятелите си какво си си купил. Нищо специално ли казахме?

Защо си заслужава:

Защото цената от 1149 лв. без и 1499 лв. с монитор е повече от разумна за такава конфигурация. И защото можеш да си я вземеш и на изплащане с 24 вноски по 62,45 лв.

Какво може да те разочарова:

Това, че след две години със сигурност ще се появи игра, която няма да тръгне и на този компютър. Мамка им, не спряха да ги правят все по-тежки тези игри.

Колко струва:

Както вече казахме – 1149 лв. без монитор и 1499 лв. със монитор.

Рубриката води: **Snake**

9

Дневна стража [Day Watch/Дневной Дозор]
Жанр: World of Darkness на Столичная
С участието на: Константин Кабенски, Мария Порошина, Владимир Меншов, Виктор Вержбитски
Режисьор: Тимур Бекмебатов
Сценарист: Тимур Бекмебатов, по мотиви от романите за Стражата на Сергей Лукяненко
Официална страница: www.dozorfilm.ru/

Шокиращото за патологичните фенове осъзнаване на факта, че филмите на руското режисьорско чудо Тимур Бекмебатов нямат почти никакви допирни точки с книгите на руското писателско чудо Сергей Лукяненко вече би следвало да е извървяло пътя си по мозъчните им синапси, така че **Дневна стража** може да бъде освободен от негативизма им. Идеята нео-фентъзито от оригиналните романи да се преразкаже с изразните средства на нещо, което за удобство можем да наречем "сайбърпънк с елементи на източнославянски битовизъм", тук е намерила почти съвършеното си изражение с повишения бюджет и липсата на обичайната за първите серии необходимост да обясняваш на хората кой кой е и за какво се бори. **Дневна стража** всъщност няма нищо общо с едноименната налична и на българския пазар втора книга от поредицата, а е бегло базирана върху втората част от първия роман – **Нощна стража** – в която Светлият Различен маг Антон Городецки е набеден, че убива нелегитимно Тъмни Различни, и следва да изчисти името си (и да изясни половата си принадлежност в един от по-култовите моменти). Стъпил върху тази основа, Бекмебатов продължава и завършва – по клиширан, но задоволителен начин – собствената си версия на книжните събития със семейните ядове на Антон и проблемите му като Различен. За феновете на Лукяненко **Дневната**, подобно на **Нощната стража** предлага серия от крайно идейни трактовки на класическите фентъзи сцени от книгите – преминаването в по-дълбок слой на сумрака като разбиване на стъкло, въпросният сумрак – показан като изсмукващи те рояци от комари, огнения бич на Завулон, представен като откъснати делекопроводни кабели. Все моменти, които незапознатите с материята зрители ще наблюдават с немалка доза недоумение. Самият Лукяненко се ебава с развинтеното въображение на Беркмебатов в последния си роман, което не му пречи да приеме сравнително главна роля (тук се радва само на камео поява) в заплануваният трети филм **Сумрачна Стража**. Който, предвид финала на този, не би могъл да има нищо общо с романите, но това е било и едно от условията на разпространителите от Фокс, искащи действието да започне на чисто и да се пренесе на американска земя.

Във всеки случай тънките заигравки с текста обаче са важни само за ценителите. Важното за всички останали е, че **Дневна стража** е нечовешки пипнат визуално, зверски ефектен и по-добър от повечето подобни холивудски екшъни (включително и последните две **Матрици**), най-малкото защото единствено тук можеш да видиш главният герой, който – пиян като трактор Беларус – танцува казачок насред Апокалипсиса, изтриващ Москва от лицето на земята... посредством едно шаренко юбер-топче. Да, точно толкова е откачено. Ефектът от тази лента е подобен на две-триста грама водка на екс – славянската ти душа ще се сгрее, ще се развеселиш и няма да схванеш и половината неща, които се случват пред очите ти. Но всъщност точно това е и идеята на Тимур (и неговата команда), даряващи ни с филма на месеца.

От: Roland

9

Лак за коса [Hairspray]
Жанр: фийл-гуд мюзикъл
С участието на: Джон Траволта, Мишел Пфайфър, Кристофър Уокън, Аманда Байнс, Зак Ефрон, Джеймс Марсдън, Куин Латифа, Елиджа Кели, Британи Сноу и Ники Блонски
Режисьор: Адам Шанкман
Сценарист: Лесли Нилсън, Джон Уотърс, Марк О'донъл
Официална страница: www.hairspraymovie.com

Ако историята за лавабъл кюфте, което се бори да пее в ТВ-шоу, развиваща се на фона на проблемите от 60-те години с интеграцията на черните в Америка, съвпада с представата ти за стойностно кино, значи нещо *много* сериозно не ти е наред. За мое и твое щастие обаче **Лак за коса** използва безумния си премис единствено за да те залее с два часа позитивизъм, толкова силно зареден с енергия, че на излизане от кино-салона ще ти е трудно да не подскачаш и да не си припяваш, напълно забравил "послания-за-дебели-Американци" простотиите.

В случай, че още не си разбрал, става дума за мюзикъл, при това от типа, в който действието се развива почти изцяло в песни, с две-три-минутни паузи между тях. Историята е безумна, лилава и захарна, но и невероятно несериозна и забавна, а самите песни и хореографията им са убийствено качествени и постигат идеално целта си. Въпреки че е римейк на оригинал от 88-ма, **Лак за коса** всъщност се ебава с практически всичко свято във филмите с песни и танци. Като почнем от подбора на актьорите (Мишел-Брилянтин 2-Пфайфър в ролята на застаряваща зла кучка и Джон-Пълп Фикшън-Траволта като 200-килограмовата майка-слоница на споменатото лавабъл кюфте например) и минем през съвсем невинно подметнати *крайно* цинични и двусмислени бъзици от сорта на "Hey, baby! You look like you could use a stiff one!", изречено от кретенския захилен Джеймс Марсдън (Сайклопс, ако си забравил) в края на песента "Hairspray" или факта, че Уокън и Траволта напук на вселената правят *заедно* най-въздействащата романтична сцена в киното за последните няколко години.

Както е модерно напоследък в мюзикълите, всички актьори сами си пеят песните и определено няма слабо попадение. Някои като Куин Латифа и тийн-идолчето Зак Ефрон пък имат и професионален опит в това, така че изпълненията им са си направо перфектни.

Ако "филмчетата с песнички" са твоята бира, **Лак за коса** е задължителен. Въпреки че се появи съвсем без предизвестие, това безапелационно е филмът не само на месеца, но и на лятото (*което може и да е вярно, но принципно списващият тази рубрика Snake няма и идея дали е така, понеже се обрина още при вида на трейлъра и реши да не рискува – бел. Snake*), а ако не вярваш на мен, достатъчно е да видиш абсурдно високата му оценка в IMDB. Вместо да се ровиш из нета обаче, по-добре просто налазвай най-близкото кино. Кефът е гарантиран.

7

Позабременяла [Knocked Up]
Жанр: социална комедия
С участието на: Сет Роджен, Катрин Хейгел, Пол Руд, Лесли Ман
Режисьор: Джуд Апатоу
Сценарист: Джуд Апатоу
Официална страница: www.knockedupmovie.com/

От комедиите, знам го от безкрайно сигурен източник, се очаква да те накарат да се смееш доста. В най-лошия случай – да се усмихваш културно, прикривайки уста със снежнобялата си копринена кърпичка. **Позабременяла**, радващ се на филмовия еквивалент на байошоковски хайп, изобретателно преведено на български заглавие и привлеклия вниманието ми надпис на плаката "От създателите на **40 годишният девственик**", някак пропусна да ми достави това удоволствие. При все, че аз и снежнобяла кърпичка си носех, за всеки случай. Не, че филмът е тъп по онзи сандрабълоков или адамсандлъров начин, каращ те да търсиш опипом вратата от киносалона, докато здравият разум блъска с малките си юмручета по черепната ти кутия и крещи истерично. Просто е объркал жанровата си ниша по толкова грозен начин, че в един момент съвсем спонтанно ще започнеш да го мразиш, задето те е излъгал. То е като да си влязъл на прожекция на **Час пик 3** и някой подъл човек да ти е пуснал **Жега** (случаен пример; да не решиш че филмът е *толкова* добър). Принципно получаваш нещо повече от това, за което си платил и което си очаквал (а би следвало да очакваш някаква пайова комедия със сране и ебане), защото Джуд Апатоу разказва една болезнено истинска история, която би могла да се случи и на теб, ако не внимаваш с контрацептивите. На практика обаче шансът да се почувстваш по-преебан и от позабременялата сладурана Катрин Хейгел е доста голям. Защото сцените, в които се смееш като хиена не просто отстъпват на тези, каращи те да се замислиш за нещата от живота или да наблюдаваш с воайорски интерес моменти от началото на една чужда връзка, в която принципно не би следвало да надничаш. Те биват премазани от тях. Заличени от спомените ти за филма. А **Позабременяла** е именно това – надничане в една истинска история – историята на двама души, които се напиват свински, ебат се и се сдобиват с бебе, което не знаят какво да правят, защото не могат да се справят със собствените си животи.

Пак повтарям – принципно филмът съвсем не е лош. Стига да си набиеш в главата, че това не е комедия и най-вече – че камерата проследява герои, които не са носители на послания (това всъщност си е похвала), а реални личности и като такива – често не ти е особено интересно да ги гледаш.

За реалните прототипи на Бен и Алисън (убеден съм, че прототипите им съществуват) историята за позабременяването сигурно е изключително забавна. И те си умират да я разказват при всеки възможен случай на всичките си приятели и познати. А приятелите и познатите им си умират от скука, защото чуждите романтични истории, без изключение, могат да отегчат до смърт всеки, който не усеща пеперудките в стомаха си, докато ги разказва. Подобно на този филм.

6

Фантастичната четворка и Сребърният Сърфист [F4: Rise of the Silver Surfer]
Жанр: комиксов екшън
С участието на: Йоан Грийфууд, Джесика Алба, Крис Евънс, Майкъл Чиклис и гласът на Лоурънс Фишбърн като Сърфиста
Режисьор: Тим Стори
Сценаристи: Дон Пейн и Майк Фрост
Официална страница: www.fantasticfourmovie.com/

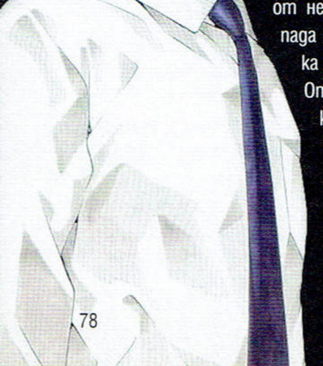
Очаквано тъп, но неочаквано забавен, **Сребърният Сърфист** всъщност е почти перфектният комиксов филм. Без да се опитва да бъде излишно претенциозен (**Супермен**) или да вкара двуизмерните си персонажи в драматични житейски ситуации, разбивайки по този начин очарователната им черно-бяла архетипност (**Спайдърмен 3**), продължението на безбожния оригинален **Фантастичната Четворка** всъщност е директно попадение, ако не в десятката, то поне в близките два-три кръга на мишената. Очарователно глуповат, без каквито и да било претенции, разточително ефектен и толкова насечен в наратива си́, че зрителят буквално може да види оградените с бял контур картинки от сториборда. Всеки ценител на седмото изкуство, запазил поне частица самоуважение, би следвало да повърне незабавно при сблъсъка си с подобна творба, но ние – бидейки закономерно пропаднали геймъри-простаци, смятащи че маринецът от **DooM** е трагичен герой с многопластова персоналност – се покъртихме от кеф. Викахме фенски за Факлата и Нещото, насърчавахме Невидимата Жена да стои по-дълго без дрехи и псувахме Мистър Фантастик, който е гей (дори и в оригиналните комикси; в този ред на мисли актьорът Йоан Грийфууд приляга на образа му като син костюм с четворчица). С други думи – забавлявахме се. Филмът се е освободил от излишните лигавщини, свързани с обичайната необходимост съответните герои да бъдат представяни на не-нърдовете, а пътят им от нормални хора до сдобиването със свръхестествени дарби, посредством хапане от паяци, космически лъчи, радиоактивни отпадъци или анален секс (за Супермен говоря, не ме гледай тъпо) да бъде разглеждан с методичността на индиански следотърсач. Тим Стори и компания са стъпили върху отправната точка, че имат един разтеглив, един горящ, един каменен и една невидима, които зрителите вече познават и евентуално харесват, сложили са на Доктор Дуум иконичната метална маска, набъркали са в цялата каша Галактус и вестителят му, което винаги е добра идея, и са изтеглили сценарните плъзгачи, над които пише "екшън" и "специални ефекти", до максималната възможна позиция. Във **Фантастичната четворка 2** липсват дори наченки от смисъл, но ако си очаквал точно това да бъде пример за сюжетостроене в стил **Казабланка**, значи имаш сериозни психически отклонения и точно тази рубрика трудно би могла да ти помогне с тях, така че спри да дъвчеш списанието и ни остави на мира. За всички останали, очакващи малко долнопробно комиксово кино, вървящо най-добре с големи пуканки и поне две бири – **Сребърният сърфист** получава пълна шестица... по десетобалната.

DEATH NOTE

От: Roland

Представи си, че имаш силата да убиеш всеки човек, стига само да знаеш името му и да можеш да си представиш лицето му. Какво ще направиш с нея? Ще се шокираш и ще се отървеш от нея възможно най-бързо? Или ще се впуснеш в разчистване на личните си сметки? А може би ще се опиташ да промениш света?

Лайт Ягами на пръв поглед е идеално момче – перфектен ученик, възпитан, чаровен и свръхинтелигентен. Родителите му се гордеят с него, съучениците му го уважават, момичетата са луди по него, а учителите го обожават. Но дълбоко в себе си той страда от непреодолимото усещане, че светът е прогнил от престъпления и зло, че човешките същества са покварени и примитивни. Лайт обаче е само един човек и не може да направи нищо, за да промени това...



Докато един ден буквално от небето в краката му не пада странна черна тетрадка с надпис "Death Note". От вътрешната страна корицата й той намира странни указания, изписани на английски и обясняващи как с помощта на тетрадката можеш да убиеш човек, ако просто напишеш името му и си представяш лицето му. Мислейки си, че това е шега, Лайт я изпробва, изписвайки името на убиец, който в момента държи няколко деца за заложници в близко училище. В следващия миг човекът умира и младежът осъзнава, че в ръцете му е попаднало средството да създаде идеалния свят, за който винаги е мечтал... и да се превърне в негов бог.

Следваща плътно оригиналната едноименна манга на Тсугуми Ооба, историята на **Death Note** е феноменална. Всъщност цялото аниме е феноменално и не случайно е може би най-значимото ТВ-заглавие за последните няколко години. Бих стигнал дори дотам, че да кажа, че за мен от първия сезон на **GitS: Stand Alone Complex** насам не сме виждали толкова качествен във всяко отношение сериал.

Но наистина най-сериозното достойнство на анимето е неговият сюжет. Веднага след убийството, пред Лайт се появява демонично създание, което нарича себе си Рюк и претендира да е бог на смъртта. Той обяснява, че тетрадката и останалите като нея са средството, чрез което боговете на смъртта убиват хора. Това обаче не променя решението на Лайт, защото Рюк казва, че тетрадката принадлежи на онзи, който я е намерил, докато не бъде унищожена или новият собственик не умре. Нещо повече – той е длъжен да следва навсякъде Лайт, който единствен може да го види.

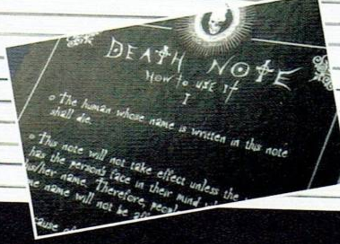
Още във втори епизод действията на Лайт, известни в Интернет и пред света като енигматичния Кира (от "енгриш" произношението на "Killer"), вече са станали достатъчно видими, за да започнат да плашат големите сили. На сцената се появява L – също толкова енигматична фигура, колкото е и Кира, но известен като най-великият детектив на света. Използвайки аудио-връзка, L направлява японската полиция в търсенето на убиеца и играта, която започва между него и Лайт, ще се превърне в едно от най-великите надигравания в историята на японската анимация.

Играта на екстраполации, логическите скокове, предугаждането на реакциите на противника и смелите рискове са наистина изключително силно описани. Ако Кира разбере истинското име на L и види лицето му, той ще го убие веднага. В мига, обаче, в който детективът разкрие Лайт като убиеца, играта приключва, защото Кира е единствено силен, докато е в сянка. И докато той разполага с тетрадката и множеството възможности, които му дават най-различните правила в нея (вж. карето), L притежава свръхестествена интуиция и нечовешки дедуктивни способности, които на моменти дори го извеждат с

Death Note – Правилата:

Преди да "изпусне" тетрадката си в света на смъртните, Рюк написва най-основните правила за употребата ѝ на английски, защото знае, че това е най-масовият език:

1. Човекът, чието име е написано в тетрадката, ще умре след 40 секунди.
2. Тетрадката няма да има ефект, освен ако пишещият не си представя лицето на жертвата, докато изписва името ѝ. Така че хора, споделящи едно и също име, няма да бъдат засегнати.
3. Ако причината за смъртта бъде записана до 40 секунди след името на жертвата, тя ще умре по този начин.
4. Ако причината за смъртта не е уточнена, жертвата просто ще умре от инфаркт.
5. След написването на причините за смъртта, детайлите за тях трябва да се запишат в следващите 6 минути и 40 секунди.


DEATH NOTE
How to use it
I
The human whose name is written in this note shall die.
This note will not take effect unless the ... has the person's face in their mind ... his/her name. Therefore, peopl... name will not be ...

едни гърди напред.

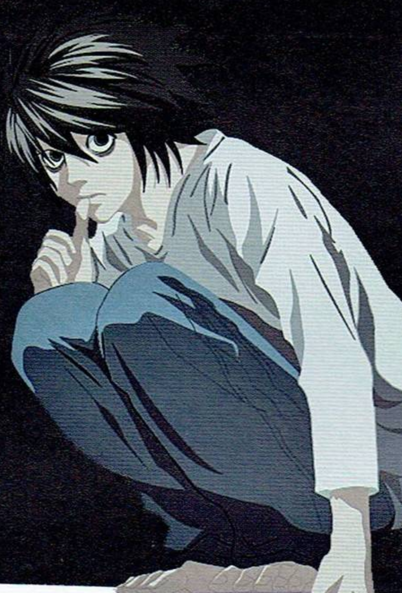
Честно казано до такава степен не съм бил пленяван от история много отдавна. Сюжетът на **Death Note** е динамичен, никога не омръзва, а играта между двамата гении става все по-напрегната и залозите – все по-големи.

Историята обаче би била напълно безпомощна без достатъчно ярки герои, на които да се опре. И тук анимето наистина започва да блести. Двамата протагонисти са тотално противоположни. Лайт е стилен, красив и всъщност нечовешки зъл с тесните си очи и тънка усмивка. L от своя страна прилича на маймуна – с рошава черна коса, вечно изгърбен, с размъкнат пуловер и дънки, бос и постоянно оцъклен. В началото видът му всъщност е почти комичен, особено като видиш как сяда на столове, докато не си дадеш сметка, че по някакъв начин тези привидно празни огромни кръгли очи всъщност виждат много по-надалеч, отколкото можеш да осъзнаеш, а равният му и безизразен глас е само параван за логическата буря, която постоянно се вихри в ума му. От тази гледна точка лично за мен L беше по-интересният персонаж, но мненията на феновете са раздвоени. За някои неговата уникалност бледнее пред демоничния чар на Лайт. Едно обаче е сигурно – няма шанс да не се влюбиш и в двамата, независимо на кого в крайна сметка ще предпочетеш да симпатизираш.

Някои от второстепенните персонажи също заслужават отбелязване. Богът на смъртта Рюк е чаровен психопат с патологична зависимост от ябълки. Забавен е фактът, че от самото начало той обявява, че *не е* на страната на Лайт, а че иска да наблюдава отстрани и да се кефи от резултата на "случайното" си изпускане на тетрадката в света на смъртните.

Миса е героиня, която се появява на по-късен етап от сериала и почти всичко, свързано с нея, е груб спойлер, затова единственото, което ще кажа, е че тя *всъщност* не е *само* гнусно и пискливо лигаво момиченце, което се сваля на Лайт, така че ѝ дай шанс да ти се разкрие като все пак доста ценния персонаж, който е.

В последната третина на **Death Note** идват и няколко нови главни герои, които остават до края, но ми е



Някои неписани правила:

* Дори късче от страничка на тетрадката има всички свойства на самата тетрадка.

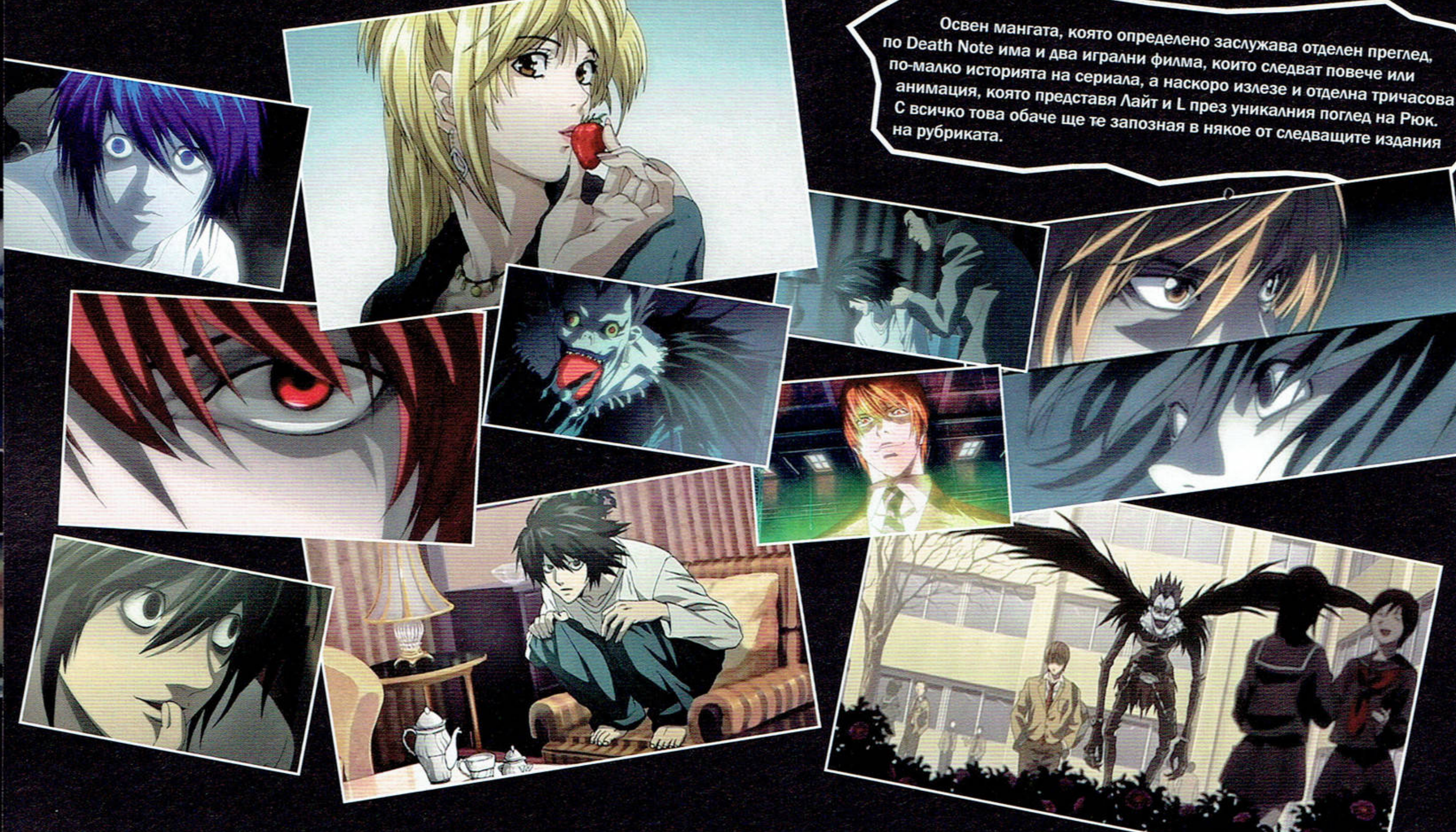
* Всеки, докоснал тетрадката, може да вижда и чува бога на смъртта, на когото е принадлежала.

* Богът на смъртта може да "изтъргува очи" с новия собственик на тетрадката и така да му даде способността да вижда истинските имена и оставащите години живот на всеки човек, когото погледне. Цената е половината оставащ живот на собственика.

* Ако собственикът на тетрадката се откаже от притежанието си, той ще изгуби всички свои спомени, свързани с нея. Ако докосне коя да е такава тетрадка, ще си върне спомените, но ако тя не стане негово притежание, ще ги изгуби отново в мига, в който я пусне.

* Боговете на смъртта могат да се отказват или да си прехвърлят собствеността на тетрадката. По този начин временният ѝ смъртен собственик е обвързан с различен бог в зависимост от това кой в момента е собственик на неговата тетрадка.

Всеки том от мангата, както и всяка междинна шапка по средата на епизодите съдържа нови правила или възможни употреби на тетрадката. Те са истински, но нямат съществено влияние върху сюжета.



Освен мангата, която определено заслужава отделен преглед, по Death Note има и два игрални филма, които следват повече или по-малко историята на сериала, а наскоро излезе и отделна тричасова анимация, която представя Лайт и L през уникалния поглед на Рюк. С всичко това обаче ще те запозная в някое от следващите издания на рубриката.

невъзможно да кажа каквото и да е за тях, освен, че макар и да отстъпват на L и Лайт като персонажи, този спад в качеството е умишлен и сюжетно оправдан, а освен това общото ниво на сериала е толкова високо, че те пак са страхотни образи.

Визията на **Death Note** е убийсвена. Шотовете наоколо вероятно го показват и без да ти го казвам, но всичко – от фона, на който се развива действието, до персонажите – е нарисувано стилно и с вкус, като едновременно следва плътно рисунъка на мангата, но и "заглажда" острите ръбове и добавя детайл, който липсва в нея. За вида на двамата главни герои вече говорих, а Рюк е просто изключителен.

Анимацията също е на страхотно ниво. Използвани са множество ефекти и "операторски" трикове, като се почне от създаването на усещане за бързо движение, въпреки че героят да речем е седнал и говори (адски силен похват, когато сцената е наистина важна и трябва да се подчертае), разделяне на екрана на няколко части и динамика на движенията, която на места направо те оставя зейнал. Личи си, че макар и ТВ-сериал, в създаването на **Death Note** не са щадени средства и освен това е имало достатъчно кадърни хора, които да ги използват по предназначение.

Ако анимето има някоя малко по-слаба страна в сравнение с другите, то това е музиката. И не защото саундтракът не е страхотен и разнообразен, а просто защото не е достатъчно богат. Парчетата си вършат работата идеално, а първият опънинг е убийствен (затова пък вторият е кошмарно зле, но да речем, че това е изключението, потвърждаващо правилото, пък и доста хора, включително колегата *Jeru*, му се кефят), но просто са малко на брой и за 37 епизода започват да омръзват, тъй като определени сцени изискват конкретна мелодия и рано или късно повтарянето втръсва. Ако повечето сериали обаче имаха *само такива* дефекти, щяхме да живеем в един по-добър свят.

Death Note разбира се не е лишен и от други дребни недъзи. На първо място, ако изключим музиката, идва развитието на сюжета. Да, знам, че си противореча, и ще повторя, че сторито е на феноменално ниво. Проблемът обаче идва именно от това феноменално ниво. Тридесет и седем епизода надиграване означават, че трябва да измисляш нови и нови хитрости и планове, които да се вплитат в цялото. В един момент обаче ще си дадеш сметка, че сценаристите като че ли са си изстреляли най-силните куршуми в първите десет епизода и после са започнали да стрелят на автоматична – събитията започват да си приличат малко повече, отколкото е здравословно, и се наблюдава леко циклене. Същевременно обаче сериалът не спира да въвежда нови елементи, така че този проблем е достатъчно притъпен. Малко по-неприятен е фактът, че финалът, макар и изключително добър и удовлетворителен, не е най-якият шоудаун в сериала, което леко дразни, когато си дадеш сметка, че в по-ранните епизоди е имало по-качествено изработени сцени. В крайна сметка обаче общото качество е достатъчно високо, за да не позволява на тези неща истински да развалят впечатлението от **Death Note**.

И така, ако не е станало ясно, този сериал е убийствен. Той *трябва* да се гледа. Най-доброто за последните няколко години, безапелационен фаворит за тази (освен ако някое от предстоящите или в момента течащи заглавия не се окаже скрита бомба, което е малко вероятно) и нов стандарт за качество, с който купчините имитатори, които не се съмнявам, че ще последват, трябва да се съобразяват. Не пропускай.

10/10

Студио Madhouse е основано през 1970 г. от бивши аниматори от студио *Mushi-Pro*. Първото аниме на новата компания се казва **Ace o Nerae!** и излиза през 1973 г., а сред по-известните и обичани стари заглавия на студиото са **Ninja Scroll**, **Vampire Hunter D: Bloodlust**, **Trigun** и **Di Gi Chart**. Въпреки че прави и ОВИ, студиото концентрира усилията си върху ТВ и кино-филми.

Ако изключим горните заглавия, най-известните им сериали са **Beck: Mongolian Chop Squad**, **Beyblade**, **Boogiepop Phantom**, **Claymore**, **Cardcaptor Sakura**, **Gungrave**, **Gunslinger Girl**, **Hajime no Ippo**, **Kemonozume**, **Monster**, **Paranoia Agent**, **Texhnolyze**, **Tenjho Tenge** и **X**.

Сред филмите им се открояват **Demon City Shinjuku**, **Highlander: The Search for Vengeance**, **Metropolis**, **A Wind Named Amnesia**, както и филмите на Сатоши Кон: **Millenium Actress**, **Paprika**, **Perfect Blue** и **Tokyo Godfathers**.

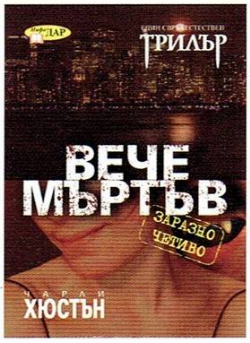
Техни са също два от епизодите в **Аниматрицата**: **Program** и **World Record**.

Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com

От: Roland



Вече Мъртъв

Автор: Чарли Хюстън

Издава: ИК ИнфоДАР

Знаете ли колко са авторите, пишещи романи за вампири и прочее свръхестествена сволоч? Не? И аз нямам представа за точната бройка, но знам, че откакто Ан Райс и Лоръл Хамилтън повлякоха крак, пазарът на Запад е буквално залят със стотици заглавия. Някои са добри, други лоши. Голяма част са клиширани, но от време на време блясва по някоя по-различна идея. За моя радост новото предложение на *ИнфоДар* е по-скоро от втория тип. Чарли Хюстън е успял да даде по-оригинално обяснение за вампиризма – вирус, който принуждава преносителите да пият кръв, защото в противен случай ги изяжда отвътре. За съжаление обаче по други параграфи на книгата все не ѝ достига нещо. Историята за детектива, който трябва спешно да разреши даден случай и е изправен срещу могъщи противници, отдавна вече не е интересна. Джо Пит си е Анита Блейк с пишка, но без черното чувство за хумор. Стилово Чарли Хюстън се е вдъхновявал от детективските романи ала-Чандлър, но за съжаление не е на тяхното ниво. За щастие самата книга е доволно кратка и свършва преди да е станала досадна.

Историята накратко: Джо Пит се опитва да води съществуването на независим вампир-детектив в свят, където липсата на принадлежност към някой от клановете е почти равносилна на самоубийство. Начинът да оцелееш е да изпълняваш мръсни поръчки за всяка от страните и да балансираш така, че да не ядосаш по-силните. Но последната задачка на Джо се обърква поради собствената му немарливост и за да спаси кожата си, той се оказва въвлечен в голяма бъркотия.

Оценка: 7/10

Произход

Автор: Стивън Бакстър

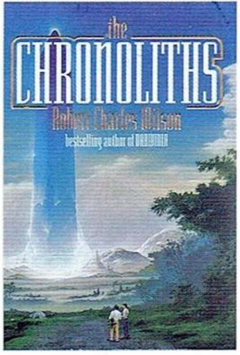
Издава: ИК Инфодар

Третият том на една от знаковите поредици от Стивън Бакстър отново има за основа въпроса, който тормози човешкото въображение още от зората на първите астрономически открития: "Сами ли сме във Вселената?" Ако си прочел първите две книги и смяташ, че той вече е получил своя изчерпателен и научно обоснован отговор, ще бъдеш приятно изненадан – зад привидно баналната завръзка се крие цял един нов свят. Буквално. Защото луната, с която сме свикнали, е заменена от нов планетоид и разбира се ходът на събитията въвлича старият ни познайник Маленфант в спасителна операция на неговата повърхност.

Вече познатите ни от предишните томове герои са запратени от неуморимото авторово въображение в поредната битка за оцеляване в свят, който е толкова враждебен и жесток, колкото е и невероятно сходен с техния собствен. Свят, който оправдава напълно името на поредицата **Многообразие**, сваляйки един след друг воалите, обвиващи човешката природа и разкриващ фундаменталните характеристики на биологичния вид Хомо Сапиенс – не на последно място и в исторически аспект.

И ако всичко това ти звучи неясно, просто си достави удоволствието да прочетеш **Произход**. Стига да можеш да преживееш едно солидно количество излишни страници пълнеж, част от които посветени на особеностите на маймунското ежедневие, едва ли ще съжаляваш.

Оценка: 8/10



Хронолитите

Автор: Робърт Чарлс Уилсън

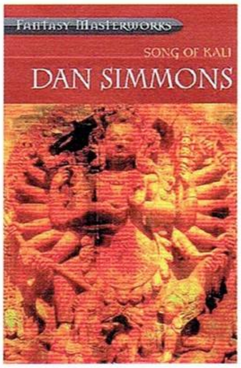
Издава: ИК Бард

Хронолитите не е продължение на обралата наградите миналата година **Ускорение**, а по-стара книга на Уилсън, в която обаче можем да видим много от идеите, доразвити в по-късните му произведения.

Действието се развива след двадесетина години, когато на Земята започват да се появяват колосални паметници от неразрушим стъклоподобен материал, които честват различни военни победи на мистериозен пълководец, наречен Куин. Плашещото обаче е, че тези победи ще се случат чак след две десетилетия. И докато човешката раса се разделя на онези, които се страхуват от предстоящото завоевание, и хората, които очакват с отворени обятия новия си господар, няколко души се опитват да разгадаят мистерията на паметниците, добили названието Хронолити, и да предотвратят катастрофата, която те могат да предизвикат.

Книгата чисто сюжетно е по-простичък прото-вариант на **Ускорение** и няма да изненада с непредвидени обрати хората, чели въпросната. Това обаче по никакъв начин не променя факта, че **Хронолитите** са много силна научна фантастика, която едновременно представя интересни идеи, но и ги пречупва през гледната точка на герой, който изобщо не е учен (романът е в първо лице), което ни спестява дразнещата научност, така любима на автори като Стивън Бакстър и Грег Беър. Това прави книгата лесна за четене и достатъчно увлекателна, за да не искаш да я оставяш.

Оценка: 8/10



Песента на Кали

Автор: Дан Симънс

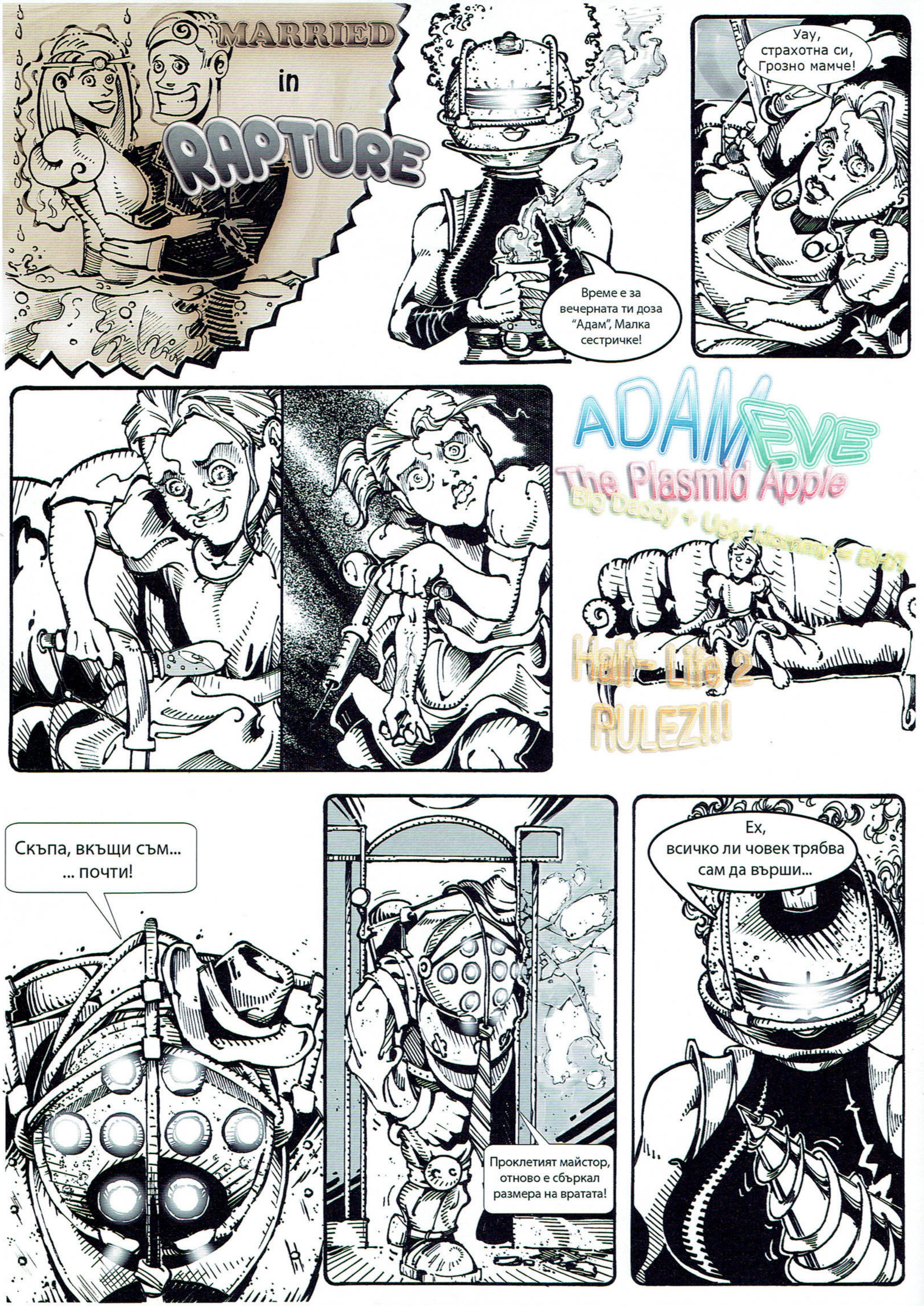
Издава: ИК Бард

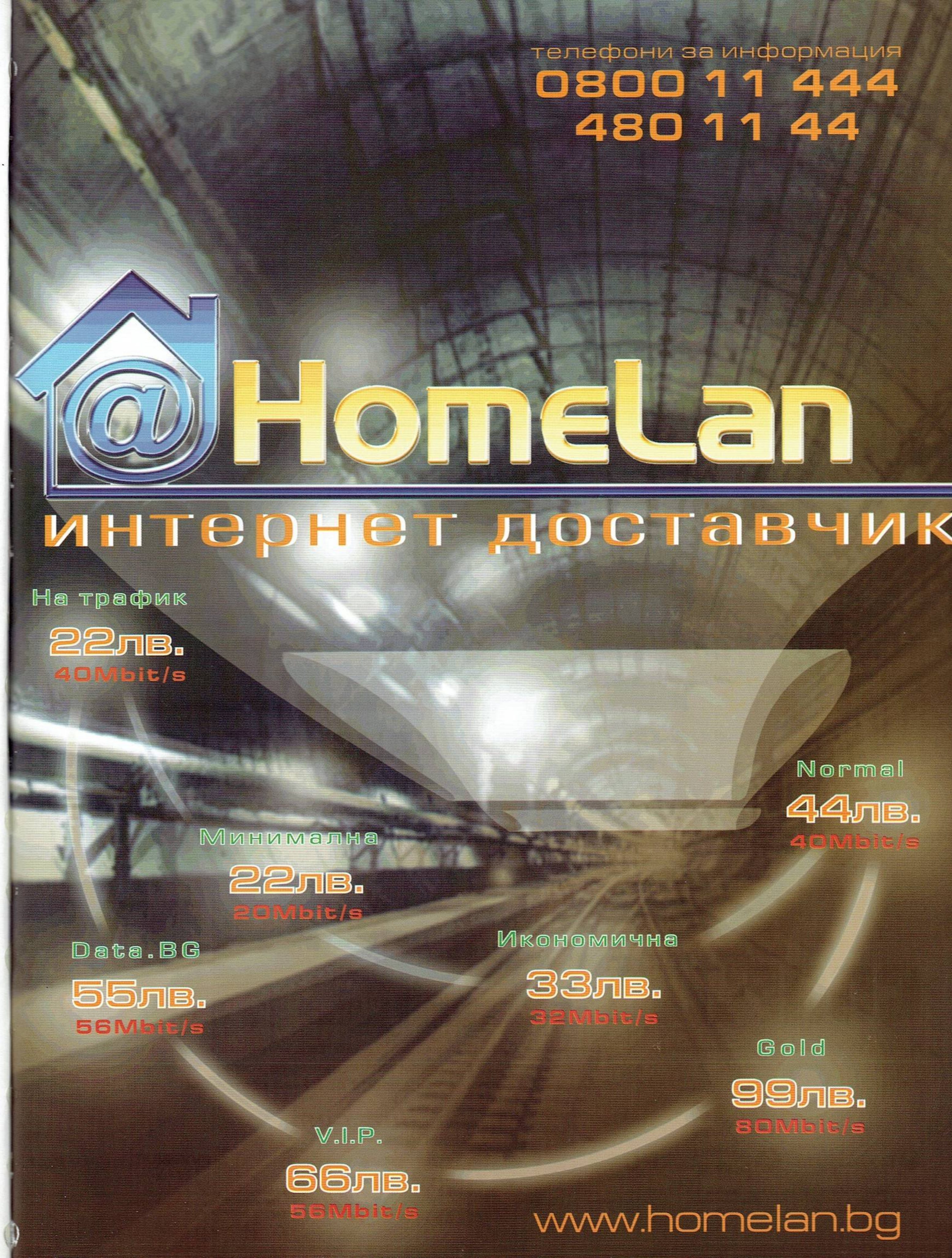
Песента на Кали е първият роман на Симънс, спечелил му **World Fantasy Award** през 1979 г. За разлика от добре познатия и обичан **Хиперион** обаче, книгата е чист хорър, при това от най-качествения възможен тип – атмосферичен. Всъщност това е и единственият начин хорърът да въздейства на литературно ниво, доколкото трудно можеш да се шокираш от черва и кръв, които не виждаш, а трябва първо да прекараш от страницата през рационалния си ум, за да стигнат до въображението ти.

Вместо да пада в този капан, **Песента** създава плътната атмосфера на Калкута от средата на 70-те години – град, потънал в мизерия, нищета и насилие, който те поглъща с развалата си, за да не те пусне никога. Главният герой Робърт Лучак попада в тази клоака, изпратен от американско списание да прибере новата поема на велик индийски поет, за когото се е смятало, че е умрял преди осем години. В Калкута Лучак се натъква на историите за мистериозния култ на капаликите – поклонниците на кървавата богиня Кали – и на слуховете, че поетът М. Дас може би *наистина* е умрял преди осем години, въпреки че наскоро е написал нова поема.

Книгата не е твърде сюжетна, но атмосферата ѝ е убийствена и подсилва историята там, където има нужда. Препоръчвам горещо, ако не за друго, то за да видиш откъде е започнал авторът на една от трите най-велики фантастики, писани някога.

Оценка: 8/10


MARRIED in RAPTURE
Време е за вечерната ти доза "Адам", Малка сестричке!
Уау, страхотна си, Грозно мамче!
ADAM EVE
The Plasmid Apple
Big Daddy + Ugly Mommy = ВНЛ
Half- Life 2 RULEZ!!!
Скъпа, вкъщи съм... ... почти!
Проклетият майстор, отново е сбъркал размера на вратата!
Ех, всичко ли човек трябва сам да върши...



телефони за информация
0800 11 444
480 11 44

@HomeLan
интернет доставчик

На трафик
22лв.
40Mbit/s

Минимална
22лв.
20Mbit/s

Data.BG
55лв.
56Mbit/s

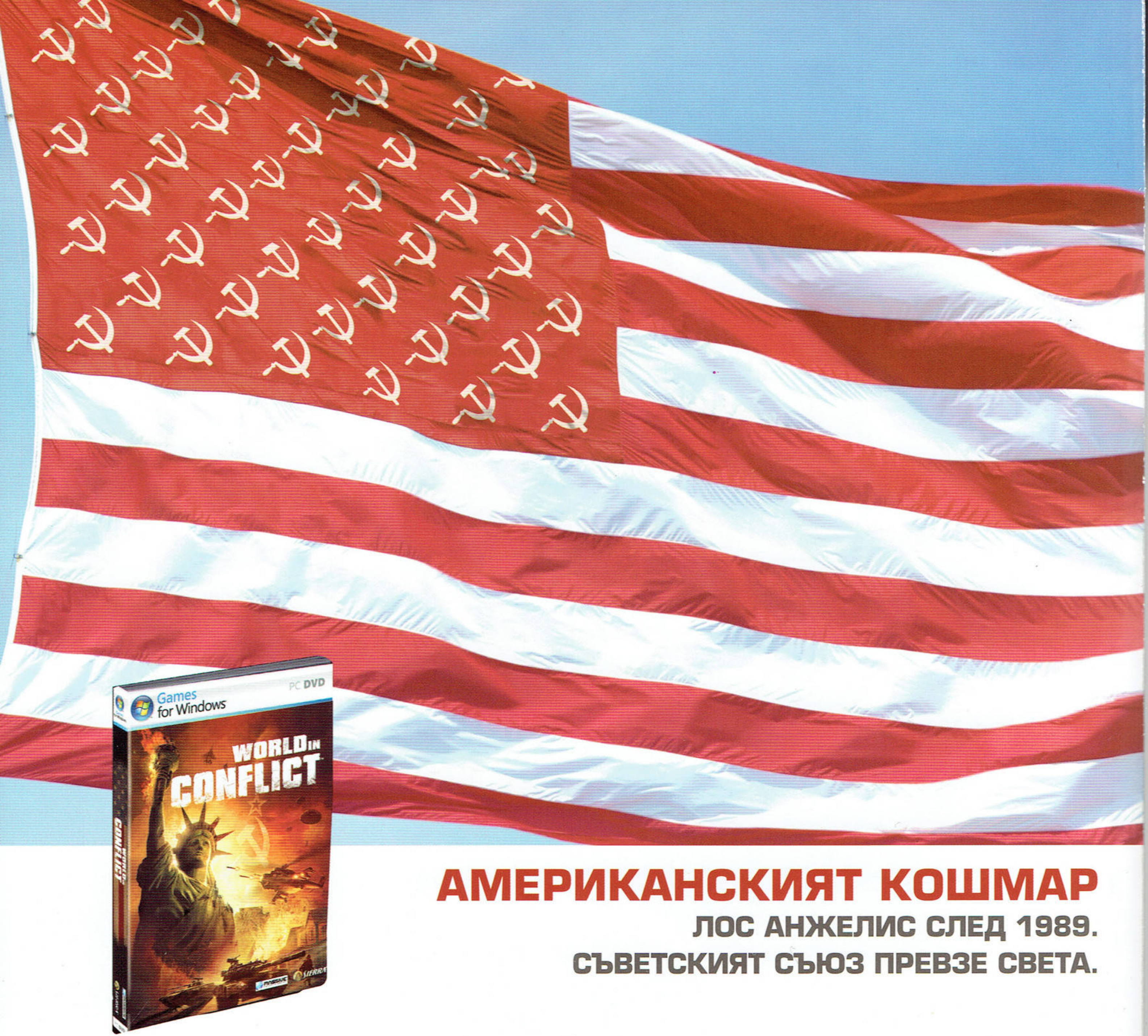
V.I.P.
66лв.
56Mbit/s

Икономична
33лв.
32Mbit/s

Normal
44лв.
40Mbit/s

Gold
99лв.
80Mbit/s

www.homelan.bg



АМЕРИКАНСКИЯТ КОШМАР

ЛОС АНЖЕЛИС СЛЕД 1989.
СЪВЕТСКИЯТ СЪЮЗ ПРЕВЗЕ СВЕТА.

WORLD IN CONFLICT™

Война на супер силите | Реалистична кампания в режим на самостоятелна игра | Мултиплейър от типа “Drop-in” | Отборна игра с много предизвикателства.

Поведете вашата войска в боя, който ще се води на напълно разрушим терен. Стратегията се преплита с напрегнат екшън в този сблъсък на Супер силите на американска земя. ***Търсете в магазините от 21-ви септември***.

www.worldinconflict.com

XBOX 360 LIVE Games for Windows PC DVD ROM

ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА
НА БЪЛГАРИЯ - “ПУЛСАР” ЕООД
www.pulsar.bg

ПУЛСАР MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA™

© 2007 Massive Entertainment AB. Всички права запазени. World in Conflict, Massive Entertainment и логото на Massive Entertainment са запазени търговски марки на Massive Entertainment AB в Съединените Щати и/или други държави. Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки Sierra Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, логата на Xbox и логото на Xbox LIVE са или запазени търговски марки или търговски марки на Microsoft Corporation в Съединените Щати и/или други държави. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.